2
LA CITTÀ
PROIBITA
oberon
PAGE - DEVER
librogame®

A Julie

ISBN 88-7068-070-3
Titolo originale «The World of Lone Wolf – The Forbidden City»
Prima edizione Arrow Books Ltd., Londra

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta Associati.

LA CITTÀ PROIBITA

PAGE – DEVER

Illustrato da Paul Bonner
Tradotto da Erica Bundi e Judy Moss

Edizioni Auramazda

Impero del Shadastan
Deserto Sadi
Rawos
Shadastan
Monti di Lara
Lago Tilos
fiume Dosar
fiume Kalamar
Kanwu
Tiklu
Jazer
Sigillo di Shazarak
Golfo di Jazerlan
Fiordo di Jazer
Pianoro di Lissan
Lago Dolani
Zanzi
Andui
Korli
Abbali
Cerlu
Mare dei Venti
Lago Iss
fiume Andus
Golfo di Zharis
Monti Lissan
Monti Kashima
Sena
Zharis
Forlu
Punta Dagorlan
Valle della Morte
Monti Shuri
Foresta di Fermost
Wenat
Sigillo Shanti
Monti Morn
Città Proibita
fiume Belzar
fiume Suni
Colline Chansi
Porto di Suni
Mare dei Sogni
Scala: 160 Km
montagna
collina
brughiera
deserto di pietra
bosco ceduo
conifere
jungla
strapiombo
palude
deserto
Karni
fiume Azan
Bacino di Azagad
Lago Shenwu
Isola di Lorie
Acquitrini di Gurlu
Muraglia di Azakawa
Azanam
Isole Kazan

The Shadakine Empire
N
E
S
W
Sadi Desert
Great Lissan Plain
Lake Tilos
Lissan Mountains
River Dosar
Mountains of Lara
Kiaow
Shadaki
Kanwu
Tiklu
Jazer
Nhang
Rune of the Wytch King
Gulf of Jazerlan
Jazer Strait
Lake Dolani
Lanzi
Andui
Kalamar River
Korli
Abbali
Lake Iss
Sea of Winds
Cerlu
Kashima Mountains
River Anduis
Sena
Zhanis
Gulf of Zhanis
Porlu
Dagorlan
Dagorlan Point
Desolation Valley
Short Mountains
Forest of Fernmost
Wenat
Chansi Hills
Sea of Dreams
Mountains of Morn
Forbidden City
Belzar River
Karnali
Port of Suhn
Suhni River
Azan River
Azagad Gorge
Lake Shenwu
Isle of Lorn
Gurlu Marshes
Wall of Azakawa
The Azanam
Kazan Isles
Rune of the Shianti
Mountains
Hill Country
Barren Wasteland
Stone Desert
Deciduous Forest
Evergreen Forest
Jungle
Cliff Face
Swamp
Desert
Scale in Miles
0
50
100

NELLA NOTTE DEI TEMPI...

Indietro nella notte dei tempi sprofonda il giorno in cui il popolo degli Shanti mise piede sulle terre di Magnamund. Da sempre nomadi erranti nel nulla eterno, essi cercavano un luogo dove fermarsi e finalmente riposare; e quando i loro occhi si posarono su questa terra il loro cuore si riempi di meraviglia. Imponenti montagne senza nome, sterminate distese di pianure e foreste libere e selvagge: qui avrebbero posto fine al loro vagabondaggio, qui si sarebbero immersi nella meditazione e nello studio di una nuova dimensione di vita.
Proprio allora stava nascendo la stirpe degli umani, e gli Shanti ebbero modo di assistere con benevola sollecitudine ai primi sforzi che l'uomo produsse per intraprendere il suo lungo cammino nella storia del mondo. Agli occhi dei primi uomini gli Shanti apparivano come creature divine, alti e fieri, splendenti nella magia dei loro arcani poteri; e come il giardiniere si cura della giovane pianticella, così gli Shanti seguivano lo sviluppo della stirpe umana.
Col passare dei secoli l'ammirazione per gli Shanti divenne un vero e proprio culto religioso, e il potere di questi maghi crebbe sempre più. La loro sete di conoscenza li spinse a proiettare il raggio della mente oltre la dimensione della realtà, verso piani di esperienza totalmente sconosciuti. Le loro capacità di preveggenza erano senza limiti, e impressionante era la forza del loro pensiero. Fu allora che crearono la Pietra
della Luna. Questa gemma splendente, fatta della stessa materia di cui è fatto il Mondo degli Astri, rappresentò il traguardo più alto raggiunto dalla sapienza Shanti. In essa erano concentrati tutti i loro poteri di magia e di mistero, e tutta la forza delle loro conoscenze. Grazie alla Pietra della

Luna conobbero un periodo di grande splendore ed estesero il loro dominio su tutte le terre di Magnamund: di fronte alla luce della loro potenza gli uomini non erano che pallide ombre, figure inconsistenti come proiezioni di una lanterna magica. Ma per creare la Pietra della Luna erano state oltrepassate le inviolabili leggi non scritte della natura: come lo stesso popolo degli Shanti, la Pietra era qualcosa di fondamentalmente estraneo alla dimensione umana. Travalicava l'ordine naturale delle cose stabilito dai creatori della Terra, e turbava l'equilibrio disegnato dagli dei.

Ishir, dea della Luna e madre di tutti gli uomini, apparve al popolo degli Shanti e cominciò a parlare riguardo alla sorte degli uomini: "È tempo che il figlio dell'uomo metta mano su ciò che gli spetta e impari a guidare la sua vita da solo. La sua ammirazione per voi lo ha completamente accecato, e presto verrà il giorno in cui proverà invidia per i poteri della Pietra della Luna".

Risposero gli Shanti: "Non erano malvage le nostre intenzioni, o dea sublime: il nostro amore per la stirpe umana è inferiore solo al tuo. Abbiamo solamente cercato di tenere il male lontano dai tuoi figli".

Ma Ishir replicò: "Conosco la purezza del vostro cuore e della vostra mente, ma voglio che l'uomo sia libero di costruire da solo il suo destino. Dovete andarvene da qui, troppo è cresciuto il vostro dominio su queste terre".

E sopra gli Shanti calò il nero mantello del dolore. Temettero di dover riprendere il loro cammino senza meta nel nulla eterno, e implorarono Ishir di poter rimanere; e la dea ebbe pietà di loro. Parlò nuovamente, e disse: "Se volete restare dovete giurare solennemente di non interferire mai più nella sorte degli uomini. Come segno della vostra obbedienza, vi ordino di ricollocare la Pietra della Luna nel mondo da cui proviene".

Acconsentirono gli Shanti. e fecero voto davanti alla dea. La Pietra della Luna tornò nel Mondo degli Astri. Poi gli Shanti intrapresero il viaggio verso sud e si stabilirono nell'isola di

Lorn. Circondarono la loro nuova dimora con una rete di incantamenti, di nebbie magiche e di venti stregati, in modo da impedire agli uomini di scoprire il loro rifugio nel Mare dei Sogni. Pian piano il loro ricordo si cancellò su tutta la superficie della Terra, tranne che nelle terre meridionali di Magnamund: qui entrarono nei libri dei miti e delle leggende, e rimasero nel cuore degli uomini come oggetti di ammirazione e di culto. I sacerdoti della religione Shanti conservarono e tramandarono i loro insegnamenti, aspettando pazientemente il giorno in cui gli Antichi sarebbero tornati, portando con sé una pace duratura e dando inizio a una nuova età dell'oro.

Passarono due millenni, e l'uomo prosegui sul suo cammino così come Ishir aveva stabilito.

Costruì grandi città e coltivò la terra, e i suoi regni fiorirono e decaddero: passò attraverso battaglie ed amori, gioie e sofferenze, e diventò padrone del suo destino. Ma una nuova potenza stava nascendo nella remota provincia del Shadastan, governata da Shazarak, il re negromante. Ai suoi ordini si muoveva un esercito di guerrieri brutali e feroci, e una fitta schiera di fanatici dediti all'adorazione del male e ai riti sacrificali. I seguaci della religione Shanti e quelli di altri culti vennero perseguitati senza pietà. Dopo aver eliminato ogni opposizione interna il re negromante portò guerra alle popolazioni vicine, e da questo scenario di morte e distruzione sorse l'Impero del Shadastan. E mentre una dopo l'altra le terre di Magnamund cadevano in mano a Shazarak, dalla loro isola gli Shanti assistevano impotenti a tanta rovina, legati dal giuramento fatto alla dea Ishir di non interferire nelle cose degli uomini.

Nella notte in cui Shazarak veniva incoronato Imperatore una violenta tempesta si scatenò sopra il Mare dei Sogni, una tempesta di un'intensità sovrannaturale. Sotto la sferza della pioggia e del vento, alla luce dei fulmini e dei lampi, le acque danzavano impazzite travolgendo anche le difese magiche che proteggevano l'isola di Lorn. E quando si placò

la furia degli elementi, agli occhi del popolo degli Shanti apparve il relitto di una nave alla deriva, spinto pigramente dalle onde verso la spiaggia. Una cosa simile non era mai successa, la barriera di sortilegi e incantamenti aveva sempre tenuto lontano i naviganti, modificando la loro rotta.

Gli Shanti accorsero alla nave, e trovarono un unico sopravvissuto: un bimbo in fasce. Interpretarono l'arrivo inaspettato di questo essere umano come un segno ricco di significati, e intravidero la possibilità di portare aiuto alla stirpe degli uomini senza infrangere il loro voto. Al trovatello fu dato il nome di Oberon, come si chiamava il mago che guidava il popolo degli Shanti quando giunse sulla Terra. Temendo la collera della dea Ishir, allevarono di nascosto il bambino come uno di loro e lo misero a parte dei loro segreti. La sua educazione venne portata avanti con cura, in quanto il loro scopo era formare un uomo capace di contrapporsi ai poteri malefici di Shazarak, il re negromante. Solo con la scomparsa di questo infernale avversario l'uomo sarebbe riuscito a diventare veramente arbitro del proprio destino.

L’AVVENTURA COMINCIA...

Tu sei Oberon, padrone delle arti segrete della magia Shanti. Sono passati sedici anni da quando sei arrivato sulla spiaggia dell’isola di Lorn, il rifugio nascosto del popolo degli Shanti, e ora ti è stata affidata la difficile missione di salvare la razza umana dall’infernale brama di potere di Shazarak, il re negromante. I tuoi maestri, vincolati dal voto fatto alla dea Ishir, non possono far nulla per il popolo degli umani; ma a te niente impedisce di cercare la Pietra della Luna e di usare la sua potenza contro il malvagio imperatore del Shadastan.

La Pietra della Luna, il risultato più alto raggiunto dalla potenza e dalla saggezza Shanti, è nascosta nel Mondo degli Astri: ci si può arrivare soltanto passando attraverso il Cancello dell’Ombra, un portale magico che non resta mai più di un giorno nello stesso posto ed è invisibile agli occhi degli uomini. Per questo motivo devi innanzitutto ritrovare il popolo dei Kundi, esseri primitivi ma dotati di poteri magici, chiamato anche “Il Popolo Perduto di Lara”. Questi esseri sono in possesso della visione astrale, una facoltà che consente di gettare uno sguardo oltre i fantastici cancelli che conducono in altri mondi e altre dimensioni. Un tempo i Kundi abitavano sui Monti di Lara, e furono i primi ad essere aggrediti quando Shazarak iniziò le sue spedizioni di conquista verso sud. Infuriato per le continue imboscate e per le logoranti azioni di guerriglia cui erano sottoposte le sue truppe, il re negromante fece dare alle fiamme le immense foreste che coprivano questi territori, in modo da privare i Kundi del loro sicuro rifugio. Da allora non si seppe più nulla del Popolo Perduto di Lara. Solo uno di

questi esseri potrà indicarti il Cancello dell'Ombra, ed è quasi un mese che ti sei mosso alla loro ricerca.
La prima tappa del tuo viaggio è stata il porto di Suni, dove hai conosciuto un mercante di nome Chan Li, un uomo che ha viaggiato in tutti gli angoli dell'impero, e che ha una profonda esperienza delle cose e degli uomini unisce una buona dose di allegro senso pratico.
Le tue insistenti domande sul Popolo Perduto, nemico degli Shaddaki, hanno tuttavia destato dei sospetti in città, e dopo varie avventure sei finito in carcere insieme al tuo amico Chan. Qui sei stato sottoposto alla prova della verità da parte di Mamma Uba, una strega al servizio degli Shaddaki che ha cercato di piegare la tua mente con l'infernale potere della Pietra Kazim. Ma invano: il segreto della tua missione non è uscito dalle tue labbra.
Aiutati da un'allieva di Mamma Uba, una giovane donna di nome Tanith dotata di un fascino selvaggio e inquietante, siete riusciti a fuggire dalla prigione. Sotto la guida di Chan avete evitato l'inseguimento degli Shaddaki, e avete iniziato il lungo viaggio verso sud, verso il territorio di Azanam, dove si dice si siano rifugiati i Kundi superstiti. Ma durante il viaggio la feroce vendetta di Mamma Uba è calata su di voi: essa vi ha aizzato contro un Krimmer, un mangiatore d'anime, uno spirito demoniaco contro il quale a nulla valgono i tuoi poteri magici, a nulla la tua Asta prodigiosa... e nel momento in cui stavi per essere sopraffatto, Tanith ha attirato il Krimmer contro di sé, ed è scomparsa insieme al demone in una vampata di fuoco. Con il suo sacrificio ti ha salvato la vita.
Con il cuore e la mente sconvolti hai continuato il viaggio verso sud. Purtroppo anche Chan è caduto lungo il cammino, vittima di un Quoku, uno dei terribili anfibi volanti dalla pelle velenosa che vivono in queste lande. Dopo essere uscito fortunosamente da un nido di Mantidi Giganti, hai finalmente raggiunto la foresta di Azanam dove, in una città di legno sospesa in cima ad alberi altissimi, vive

il Popolo Perduto di Lara. Accolto con sospetto dai Kundi, i quali non credono che tu sia stato mandato qui dagli Shanti, vieni sottoposto ad una prova da parte di Urik, il vecchio sciamano della tribù. Dovrai rispondere a un indovinello che tutti i bambini Shanti, fin da piccoli, conoscono sicuramente: II nobile Shanti ed il piccolo Kundi l'un l'altro negli occhi si stanno a guardar; lo Shanti, è ovvio, vede il piccolo Kundi, ma il piccolo Kundi che cosa vedrà?
Per trovare la risposta all'indovinello e continuare la ricerca del Cancello dell'Ombra, vai al paragrafo 1.

LE REGOLE DEL GIOCO

Se hai già condotto a termine un’avventura di Oberon, ora disponi di un punteggio di Combattività, Resistenza e Volontà, e inoltre di un certo numero di poteri magici.
L’esperienza accumulata nella passata avventura ha fatto aumentare le tue capacità di ma- i già, quindi ora ricevi 10 punti di Volontà in più e inoltre puoi scegliere un altro potere magico da aggiungere a quelli che avevi; non dimenticarti di riportare sul Registro di Guerra le armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine dell’avventura precedente. Ora sei pronto per rimetterti in cammino...
Se invece questa è la tua prima avventura, continua a leggere qui sotto.

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il Registro di Guerra che trovi all’inizio del libro, e il Diario di Combattimento che trovi alla fine. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta ti conviene fare qualche copia del Registro e del Diario.
Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di addestramento, in modo da sapere quanto sono sviluppate le tue doti tattiche (Combattività), mentali (Volontà) e fisiche (Resistenza). Per fare questo vai alla fine del libro, alla Tabella del Destino, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.
Il numero che esce indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella “Combattività” del Diario di Combattimento (Per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella “Combattività”). Quando ti trovi davanti a un avversario la

tua Combattività verrà confrontata con la sua: un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.
Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indica il tuo punteggio di Volontà. Aggiungi 20 e scrivi il totale nella casella "Volontà" del Diario di Combattimento (Se esce un 6, hai 26 punti di Volontà). Ogni volta che usi uno dei tuoi Poteri, oppure l'Asta Magica, perdi dei punti di Volontà; e quando il punteggio arriva a zero non puoi più usare né i Poteri né l'Asta. I punti di Volontà persi possono
essere recuperati nel corso dell'avventura, e possono anche superare il punteggio iniziale.
Punta ancora una volta la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indica il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Diario di Combattimento (Se esce un 6. hai 26 punti di Resistenza). Ogni volta che sei ferito in combattimento perdi dei punti di Resistenza, ma attenzione: quando il punteggio arriva a zero la tua vita si spegne, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante la missione, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

POTERI MAGICI

All’inizio della missione la tua conoscenza delle infinite strade della magia non è ancora completa. Hai acquisito solo cinque dei sette Poteri Magici che costituiscono la base della sapienza Shanti, sei se hei completato l'avventura precedente. Sta a te decidere quali sono, l’uso corretto e tempestivo di questi Poteri può salvarti la vita in varie occasioni, quindi fai la tua scelta con molta cura.
Quando hai deciso quali sono i tuoi cinque Poteri, segnali nella tabella “Poteri Magici” nel Registro di Guerra. Ecco la lista.

Questo Potere consente al mago di trasformare i suoi pensieri e i suoi desideri in energia magica. Con la forza della concentrazione può creare degli scudi di energia in grado di bloccare una porta, oppure può muovere gli oggetti. Il Sortilegio consuma più punti di Volontà di qualsiasi altro Potere, e funziona meglio quando il punteggio di Volontà è alto.
Se scegli questo Potere scrivi Sortilegio sul Registro di Guerra.

Grazie a questo Potere il mago è in grado di confondere o affascinare altre creature, facendo nascere nella loro mente immagini illusorie. Potrà ricavare informazioni, instillare nella mente altrui idee e passioni, o anche far credere che delle cose immaginarie stiano accadendo realmente. Alcuni esseri dotati di poteri magici, o molto intelligenti, possono essere immuni all’Incantesimo.
Se scegli questo Potere, scrivi Incantesimo sul Registro di Guerra.

Questo Potere dà al mago il controllo degli elementi naturali. Terra, Aria, Acqua e Fuoco. Entrando in meditazione e recitando delle formule magiche, potrà avere aiuto dagli spiriti del Livello Materiale. Sono spiriti con i quali è difficile comunicare, quindi non si può mai essere sicuri del tipo di aiuto che offrono.
Se scegli questo Potere, scrivi Controllo sulla
Materia sul Registro di Guerra.

Mescolando sostanze diverse il mago può ottenere delle pozioni magiche. Se contiene gli elementi giusti una pozione può far recuperare punti di Resistenza o di Volontà, oppure potenziare temporaneamente certe abilità, ad es. la Combattività. Con l'Alchimia si può anche modificare la natura delle sostanze, ad es. trasformare il piombo in oro, però bisogna avere a disposizione gli ingredienti e gli utensili necessari, ad esempio pestello e mortaio. L'impiego dell'Alchimia non diminuisce i punti di Volontà.
Se scegli questo Potere scrivi Alchimia sul Registro di Guerra.

Entrando in uno stato di meditazione il mago riesce a prevedere il futuro: così riuscirà a prendere la giusta decisione di fronte a situazioni difficili o ambigue. Potrà sapere dove si trova una persona che ha incontrato in precedenza, o un oggetto che ha visto, e inoltre potrà determinare la vera natura di cose e persone misteriose. Esseri e oggetti dotati di poteri magici a volte non si lasciano individuare dalla Profezia.
Se scegli questo Potere scrivi Profezia sul Registro di Guerra.

Ponendo le mani sopra un oggetto, il mago riesce a ricostruire gli eventi che hanno avuto a che fare con quell'oggetto. Concentrandosi intensamente è in grado di visualizzare la scena nella sua mente, ma queste visioni sono spesso oscure e assumono la forma di indovinelli o di rebus. Ci sono oggetti magici che resistono alla Psicomanzia, e possono anche dare informazioni fuorvianti.
Se scegli questo Potere scrivi Psicomanzia sulRegistro di Guerra.

Il mago può mettersi in contatto con il regno degli spiriti. Se vuole parlare con i morti o evocare una presenza dall'al di là deve disegnare intorno a sé una grande stella a cinque punte ed entrare in meditazione; a questo punto, recitando la corretta formula magica, riesce a raggiungere il Livello Spirituale. Finché resta dentro la stella può considerarsi relativamente al sicuro. Se il morto evocato era stato onesto e virtuoso il mago può aspettarsi qualche aiuto e consiglio; ma il contatto con chi era stato malvagio e disonesto può essere un'esperienza pericolosa, e spesso fatale. Gli spiriti malvagi, una volta evocati. non vogliono tornare nel regno

dei morti e possono tendere dei tranelli per farsi liberare dal mago. In ogni caso tutti gli spiriti, sia buoni che cattivi, chiederanno al mago qualche servizio: anche se si tratta di un compito difficile il mago deve portarlo a termine, altrimenti rischia la vita.
Se scegli questo Potere scrivi Evocazione sul Registro di Guerra.

L'Asta è la cosa più preziosa che hai; a vederla sembra un'asta come tante altre, ma è più resistente di qualsiasi metallo conosciuto. Sarà questa l'arma con cui affronterai i nemici, perché non sei molto esperto nelle altre armi. Dentro di sé l'Asta nasconde una energia potentissima che si libera al comando della tua volontà, e che scocca dalla punta con un lampo devastante. Ogni volta che liberi quest'energia perdi un punto di Volontà. Se vuoi rendere il tuo attacco più micidiale puoi impiegare più punti di Volontà, in modo da moltiplicare i punti di Resistenza persi dal nemico. Ad esempio, se decidi di impiegare tre punti di Volontà, tutti i punti di Resistenza persi dal nemico andranno moltiplicati per tre.
Se il tuo avversario resiste a uno di questi attacchi, oppure ti assale di sorpresa, dovrai sostenere un combattimento ravvicinato cercando di colpire l'avversario direttamente con l'Asta.
Se affronti un combattimento senza l'Asta togli sei punti dalla tua Combattività; se non hai proprio nessun'arma devi toglierne otto.

EQUIPAGGIAMENTO

Indossi la veste grigia e il mantello col cappuccio dei maghi Shanti. La tua unica arma è l'Asta: segnala sul Registro di Guerra nella casella "Armi". In spalla porti uno Zaino con dentro quattro Pasti (segnali nella casella "Pasti"), e in dotazione hai avuto una mappa dell'Impero di Shadastan (segnala nella casella "Oggetti Speciali") che devi tenere in tasca.
Se tra i Poteri Magici hai scelto l'Alchimia ricevi anche un Sacchetto da Erborista, che appendi alla cintura. Dentro trovi:

Due boccette vuote per le pozioni
Una boccetta di salnitro
Una boccetta di zolfo

Segna questi quattro oggetti sul Registro di Guerra nella casella "Sacchetto da Erborista". Il Sacchetto può contenere al massimo sei oggetti.
È il tuo ultimo giorno sull'isola di Lorn, e i tuoi maestri ti offrono dei doni per il viaggio. L'usanza vuole che tu possa prenderne solo uno. Si tratta di:
Pugnale Ornato ("Oggetti Speciali"). Aggiunge un punto di Combattività.
Talismano Magico ("Oggetti Speciali"). Aggiunge due punti di Volontà.
Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Bevuta dopo un combattimento ti fa recuperare quattro punti di Resistenza. Ne hai una sola dose.

Quando hai scelto il tuo oggetto, segnalo sul Registro di Guerra alla casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica sul Diario di Combattimento i punteggi di Combattività, Volontà e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.
Asta Magica: in mano.
Zaino: in spalla.
Cibo: nello Zaino.
Pugnale Ornato: infilato nella cintura.
Talismano Magico: appeso a una catenina al collo.
Pozione di Vigorilla: nello Zaino.

Quante cose puoi portare?

Armamento: il numero massimo di armi che puoi portare è due. La tua Asta Magica conta come un'arma.
Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo otto oggetti, compresi i Pasti.
Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno ti verrà detto come portarlo.
Dobloni: sono le monete usate in queste terre, e vanno portate in una Borsa alla cintura.
Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra. nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscola. Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: il tuo punteggio di Combattività dipende dall'Asta Magica. Se non ce l'hai quando affronti un combattimento ti ritrovi con sci punti in meno: se sci completamente senza armi, perdi otto punti. Se trovi un'arma durante il tuo viaggio puoi prenderla e usarla (ricorda comunque che il numero massimo di armi che puoi portare è due).
Zaino: durante il viaggio troverai vari oggetti utili, che forse vorrai tenere (ma ricorda che nello Zaino non puoi portare più di otto oggetti). Gli oggetti dello Zaino possono essere cambiati o eliminati quando vuoi, ma non durante i combattimenti.
Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Alcune volte questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volle ti sarà rivelato man mano che la storia procede.
Denaro: la moneta corrente in tutto il Shadastan è il Doblone. un piccolo dischetto di giada. Il concetto di denaro è estraneo al mondo degli Shanti, quindi inizi il tuo viaggio sprovvisto di Dobloni; ma ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere i suoi Dobloni e metterli nella Borsa (comunque non più di cinquanta).
Cibo: durante il viaggio dovrai mangiare regolarmente. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare perdi tre punti di Resistenza.

REGISTRO DI GUERRA

POTERI MAGICI

1
2
3
4
5
6

Se hai portato a termine la prima avventura di Oberon.

ZAINO

1
2
3
4
5
6
7
8

Tra gli oggetti dello zaino vanno contati anche i pasti.

SACCHETTO DA ERBORISTA (Massimo 6 oggetti)

1
2
3
4
5
6

Puoi portare il sacchetto solo se hai il potere dell'Alchimia.

PASTI

-3 RES se non hai un pasto quando ti viene ordinato di mangiare

BORSA

massimo 50 Dobloni

OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI (massimo 2 armi, compresa l'asta magica)
1
2
Se affronti un combattimento senza l'asta: - 6 Combattività Se affronti un combattimento senza armi: - 8 Combattività

COMB = Combattività RES = Resistenza

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà l'occasione di combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Oberon in combattimento è di uccidere il nemico; questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza, cercando di perderne il meno possibile.
All'inizio del combattimento bisogna riportare nelle apposite caselle del Diario di combattimento i punteggi di Resistenza dì Oberon e del nemico.
Il combattimento si svolge così:
1. Calcola il tuo punteggio di Combattività (ricordando che se non hai l'Asta Magica devi togliere sei punti, e che se sei completamente senz'armi devi toglierne otto).
2. Da questo numero sottrai il punteggio di Combattività del nemico. Questo è il Rapporto di forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.
3. Se stai usando l'Asta devi decidere quanti punti di Volontà vuoi impiegare (ricorda che devi impiegare almeno un punto). Segna questo numero nella casella "Volontà" del Diario di Combattimento; se non hai l'Asta non segnare niente.
Esempio
Oberon (Combattività 15, Volontà 23) cade in un'imboscata tesa da un nemico (Combattività 20). Non può evitare il combattimento, però ha la sua Asta Magica. Sottraendo dal suo punteggio di Combattività quello del nemico si ottiene un Rapporto di Forza di -5 (15 - 20 = -5), che va segnato nell'apposita casella del Diario di Combattimento. Oberon

decide di usare due punti di Volontà, quindi segna questo numero nell'apposita casella.
4. Dopo aver calcolato il Rapporto di Forza e aver deciso quanti punti di Volontà vuoi impiegare, scegli un numero dalla Tabella del Destino.
5. Ora vai alla tabella Risultati di Combattimento, che si trova in fondo al libro; nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza mentre nelle colonne ai lati sono segnati i numeri della Tabella del Destino. Fai l'incrocio tra il Rapporto di Forza che hai calcolato e il numero uscito dalla Tabella del Destino: in questo modo trovi i punti di Resistenza persi da Oberon e dal nemico ("N" indica i punti persi dal nemico, "OB" quelli persi da Oberon). Se hai usato l'Asta Magica, e se hai impiegato più di un punto di Volontà, i punti di Resistenza persi dal nemico devono essere moltiplicati per il numero di punti di Volontà impiegati.
Esempio
Abbiamo detto che il Rapporto di Forza è -5, e che Oberon ha deciso di impiegare due punti di Volontà in questo combattimento. Se dalla Tabella del Destino esce ad esempio un 6, il risultato di questo combattimento sarà:
"OB" perde 4 punti di Resistenza,
"N" perde 5 punti di Resistenza che vanno moltiplicati per 2, quindi perde in tutto 10 punti di Resistenza.
6. Ora devi segnare i nuovi punteggi di Resistenza di Oberon e del nemico sul Diario di Combattimento, e inoltre devi segnare la diminuzione del punteggio complessivo di Vo- ; lontà di Oberon.
7. Se non hai istruzioni diverse, o non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere affrontando un altro scontro, e cioè:
8. Riprendi dal punto n. 3.
Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Oberon arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Oberon l'avventura è

finita. I Se muore il nemico Oberon continua, ma ovvia- j mente con meno punti di Resistenza e di Volontà.

Fuga dal combattimento

Durante il tuo viaggio puoi avere la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola quanti punti di Resistenza hai perso alla fine dello scontro e toglili dal punteggio di Resistenza totale. Questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

TABELLA DEL DESTINO

1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

Rapporto di forza

Numero del Destino		–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	–2
	LS	M	M	–8	–6	–6	–5
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	–3
	LS	M	–8	–7	–6	–5	–5
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	–4
	LS	–8	–7	–6	–5	–5	–4
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	–5
	LS	–8	–7	–6	–5	–4	–4
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	–6
	LS	–7	–6	–5	–4	–4	–3
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	–7
	LS	–6	–6	–5	–4	–3	–2
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8
	LS	–5	–5	–4	–3	–2	–2
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	LS	–4	–4	–3	–2	–1	–1
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	LS	–3	–3	–2	–0	–0	–0
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO

Rapporto di forza

Numero del Destino		0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	LS	–5	–5	–4	–4	–4	–3	–3
2	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	LS	–4	–4	–3	–3	–3	–3	–2
3	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	LS	–4	–3	–3	–3	–2	–2	–2
4	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12
	LS	–3	–3	–2	–2	–2	–2	–2
5	N	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14
	LS	–2	–2	–2	–2	–2	–2	–1
6	N	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16
	LS	–2	–2	–2	–1	–1	–1	–1
7	N	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18
	LS	–1	–1	–1	–0	–0	–0	–0
8	N	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
9	N	–11	–12	–14	–16	–18	M	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
0	N	–12	–14	–16	–18	M	M	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0

M = MORTO

QUALCHE AVVERTIMENTO

Stai per intraprendere una missione molto pericolosa, in una terra misteriosa e dominata da presenze malvage. Adopera la mappa che trovi all'inizio del libro per orientarti, e prendi qualche appunto delle cose che ti sembrano più interessanti.
Troverai anche molte cose che ti possono essere di aiuto. Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno nelle prossime avventure di Oberon, altri invece potrebbero essere dei falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.
Non sprecare i tuoi punti di Volontà, perché quella è la fonte dei tuoi Poteri Magici e dell'energia racchiusa nell'Asta. Se il tuo punteggio di Volontà arriva a zero ti troverai in una condizione di estrema debolezza, vulnerabile agli attacchi e incapace di reagire.
Segui i sentieri della saggezza, giovane Oberon, fuori di essi incontrerai solo distruzione e rovina.
Buona fortuna!

Questa
pergamena
attesta che
è un mago
Shanti

1 *(fig. 1)*

Tutt’intorno è silenzio. Okosa, re dei Kundi, i suoi servitori e Urik, il vecchio sciamano, ti fissano intensamente mentre ti concentri sullo strano indovinello. Improvvisamente la soluzione prende forma nella tua mente.
Il nobile Shanti ed il piccolo Kundi l’un l’altro negli occhi si stanno a guardar;
Certo! Gli occhi della razza Shanti hanno pupille simili a specchi. Chiunque guardasse negli occhi uno Shanti vi si vedrebbe riflesso!
Lo Shanti, è ovvio, vede il piccolo Kundi, ma il piccolo Kundi che cosa vedrà?
Il Kundi vedrebbe se stesso!
Dai la tua risposta, e immediatamente la tensione nell’aria svanisce. L’espressione sulla faccia dei Kundi si trasforma in un misto di riverenza e rispetto, e Urik si inchina. “Benvenuto amico” dice semplicemente.
Il re Okosa fa un passo avanti e ti stringe forte la mano. “Perdonaci” dice. “Questi tempi difficili... Shaddaki hanno molte forme. Male ha molte facce. Noi diamo tutto aiuto a giovane Shanti, ora noi sappiamo lui dice verità”.
Tiri un gran sospiro di sollievo perché, senza l’aiuto dei Kundi, la tua missione è destinata a fallire. Soltanto gli occhi di un Kundi riescono a vedere il magico Cancello dell’Ombra, la porta per entrare nel Mondo degli Astri dove è nascosta la Pietra della Luna.
Improvvisamente lo sfinimento e la fatica
sopportati durante le tue avventure investono le tue stanche membra come un’ondata gigantesca. Svieni prima di riuscire a ringraziare.
Poi, come uscendo da un sogno, i tuoi sensi passano dal sonno alla veglia. Aprendo gli occhi vedi la faccia rugosa di

(fig. 1) …una città in cima agli alberi, piene di torrette di legno che spuntano da un mare di nuvole…

Urik che ti osserva intensamente. “Da quanto... quanto tempo?” balbetti.
“Tre giorni. Tre notti. Sonno profondo guarisce, vero?” risponde Urik. Ti tiri su dall’amaca in cui hai dormito negli ultimi tre giorni e ti guardi intorno. La stanza di legno è inondata dai raggi di sole che filtrano dalla finestra. Gli avvenimenti delle ultime settimane ti si affollano alla mente. Con sorpresa ti accorgi che il tuo corpo non porta più i segni dell’orribile esperienza. Perfino il morso della Mantide sulla gamba è sparito.
“Magia Kundi” spiega Urik, con aria misteriosa. I tuoi abiti stracciati, ora lavati e rammendati, giacciono accanto a te; dopo aver fatto colazione, con acqua piovana e dolci al miele, ti riportano fuori ad incontrare il Re Okosa. Rimani sbalordito davanti all’incredibile bellezza della foresta che costituisce il regno del popolo Kundi. Urik ti fa strada con la sua buffa andatura dinoccolata e il suo sorriso sdentato, e insieme attraversate le passerelle di legno che collegano le casette sugli alberi. Queste si annidano tra i rami più alti dei giganteschi alberi di Azawood, che con le loro estremità ricche di foglie ricavano l’acqua dalle nuvole stesse: sembrano torrette di legno di un castello di alberi, circondato da un mare di nuvole.
Ti conducono di nuovo alla presenza del re dei Kundi che, con i suoi consiglieri, ti sta aspettando nella casa più grande; il vecchio Urik ti fa segno di entrare. “Stai bene?” chiede il re. Fai cenno di sì con il capo e ringrazi lui e il suo popolo per il trattamento gentile che hai ricevuto.
“Molto tempo fa” continua il re, “prima che Shazarak, il re negromante, prende potere nel nord, popoli Shanti e Kundi grandi amici. Shanti non hanno magica vista di Kundi per guardare dentro altri mondi, vedere altre dimensioni. Ma lì solo Shanti possono andare, Kundi possono solo vedere... Uno aiuta l’altro. Insieme imparano molte cose. Ma quando Shanti partono, re negromante guida gente Shaddaki contro di noi e brucia nostre foreste nelle Montagne di Lara. Ora

Shanti mandano grande mago per distruggere malvagio re e sconfiggere Shaddaki. Popolo Kundi dare tutto suo aiuto, in nome della nostra amicizia. Come aiutiamo te?”
“Devo arrivare al Mondo degli Astri e riprendere la Pietra della Luna che avevamo un tempo” rispondi. “I miei maestri hanno detto che devo trovare il Cancello dell’Ombra, la porta che è invisibile a tutti tranne che alla vista dei nobili Kundi. Ti chiedo una guida che mi conduca là”.
Il re corruga la fronte. “Il Cancello dell’Ombra viene e va; mai in un posto per molto tempo” dice. “Gli occhi dei Kundi devono vedere lontano per fare profezia dove il Cancello dell’Ombra apparirà di nuovo. Solo gli occhi più acuti tra di noi possono aiutare te. Io nomino tua guida”. Cerchi tra le facce dei presenti e ti chiedi quale dei coraggiosi Kundi verrà scelto. “Oberon, ti do Urik il Saggio” dice il re, indicandolo con la mano.
Guardi con una certa sorpresa la scelta di Okosa. Urik ti risponde con un sorriso, un’enorme smorfia sdentata, e si inchina umilmente. Lo sciamano sembra troppo vecchio e debole per affrontare un’impresa cosi pericolosa, ma senza la ‘vista’ del vecchio la tua missione è senza speranza. Forse, pensi dubbioso, ha qualche altro potere?
“Non bisogna perdere tempo. Partiamo subito” dice Urik. “Urik trova il Cancello dell’Ombra. Adesso mago vedrà magia Kundi!” ti sorride con aria furba. Non è la prima volta che hai la sensazione che Urik ti stia prendendo in giro con le sue battute sulla magia e sui maghi, come se conoscesse qualche grande segreto che gli altri non conoscono.
“Io faccio ora grande incantesimo” annuncia a tutti, come un attore che si rivolga al suo pubblico. “Indietro! Fate largo! Devo trovare il Cancello dell’Ombra”. Si forma un grande cerchio e Urik, con occhi scintillanti, si dirige verso il centro agitando la coda. Lo guardi con curiosità mentre gira su se stesso, dapprima lentamente, poi sempre più veloce. Tira lunghi e frequenti sospiri, sibilando forte. C’è un turbinare di piume, e un furioso tintinnare dei campanelli che porta

addosso; ben presto urla e farfuglia come un pazzo, agitando le braccia in aria. Stai per scoppiare in una risata ma riesci a controllarti in tempo, vedendo i Kundi che osservano la scena con un'espressione serissima. Improvvisamente Urik, interrompendo la sua danza indiavolata, emette un grido lancinante e si accascia al suolo. Allarmato fai per aiutarlo, ma senti una mano che ti trattiene. "No" sussurra un giovane Kundi. "Ora è in trance. Il rito è finito, adesso vengono le visioni".
"Vuoi dire che c'è dell'altro!" esclami. E infatti, lo spettacolo non è ancora finito: dopo un breve intervallo, durante il quale si sente soltanto il suo respiro affannoso, Urik si tira su, irrigidito, con gli occhi sbarrati.
"Vedo montagne!" esclama in tono lamentoso. "Montagne nere! E oltre... un'ampia vallata, terra morta, cenere e polvere. Buio dappertutto, oscurità e... lo vedo ora, il Cancello dell'Ombra, alla luce della luna piena!"
Dopo un'animata discussione, tutti sono d'accordo: le montagne nere della visione di Urik sono i Monti Morti, e la terra desolata è la Valle della Morte, un'arida distesa, luogo di un'antica disgrazia. Dalle parole di Urik i Kundi deducono che il Cancello dell'Ombra apparirà in qualche luogo nella Valle, durante la prossima luna piena.
"Siamo già alla luna nuova" dice re Okosa.
"Fra due settimane" sospiri.
"Due settimane, Oberon" dice il re, "e davanti a voi ci sono trecento chilometri di terra Shaddaki, lande sconosciute e montagne impervie. Vi resta poco tempo".
"Cosa ne pensi, Urik?" chiedi.
La vecchia faccia rugosa di Urik si apre in un sorriso, il sorriso di uno che la sa lunga. "Poco tempo... tanto da fare!" dice allegramente. "Urik ha un piano: fare molti chilometri in un solo giorno, lasciare Azanam molto indietro".
"Ma... come?" chiedi. "Quando?"
"Grande mago deve imparare molta pazienza" risponde. "Vedrai. Tu pronto a partire domani alle prime luci

dell’alba”. Urik non aggiunge altro e se ne va. Ti giri verso il re dei Kundi che si stringe semplicemente nelle spalle.
“Le vie dei saggi sono imprevedibili” dice, “e chi osa mettere in discussione il sentiero della saggezza?” conclude in modo enigmatico. Come tanti altri detti Kundi, anche questo non richiede risposta. Sembra che tu non abbia altra alternativa: dovrai aspettare fino all’alba di domani per scoprire il piano dello sciamano.

Vai al **126**.

2

Urik ha trovato una grande quantità di Lianor e ti dà tre di quei tuberi blu. Ogni tubero equivale ad un Pasto. Ora dovete partire subito, perché non c’è tempo da perdere se vuoi concludere con successo la tua missione.
Camminate per due giorni attraverso la foresta paludosa, arrancando tra grovigli di radici. Il percorso è molto faticoso.

Se hai il potere dell’Alchimia, vai al **45**.
Altrimenti, vai al **71**.

3

Estrai il Flauto dei Ciaksu e soffi, ma non ne esce alcun suono. Nonostante i tuoi sforzi i crudeli Shaddaki ti uccidono prima che la folla urlante ti aiuti a fuggire.
La tua missione è fallita.

4 *(fig. 2)*

Un’enorme massa amorfa di limo e fango, intrecciata con liane e vegetazione morta, si erge dalla palude e ti afferra mentre sei ancora in trance, premendoti contro il suo fetido corpo in un abbraccio soffocante. Perdi due punti di Resistenza. È un Gigante della Palude, e sta cercando di ucciderti.

Gigante della Palude: Combattività 16 Resistenza 30

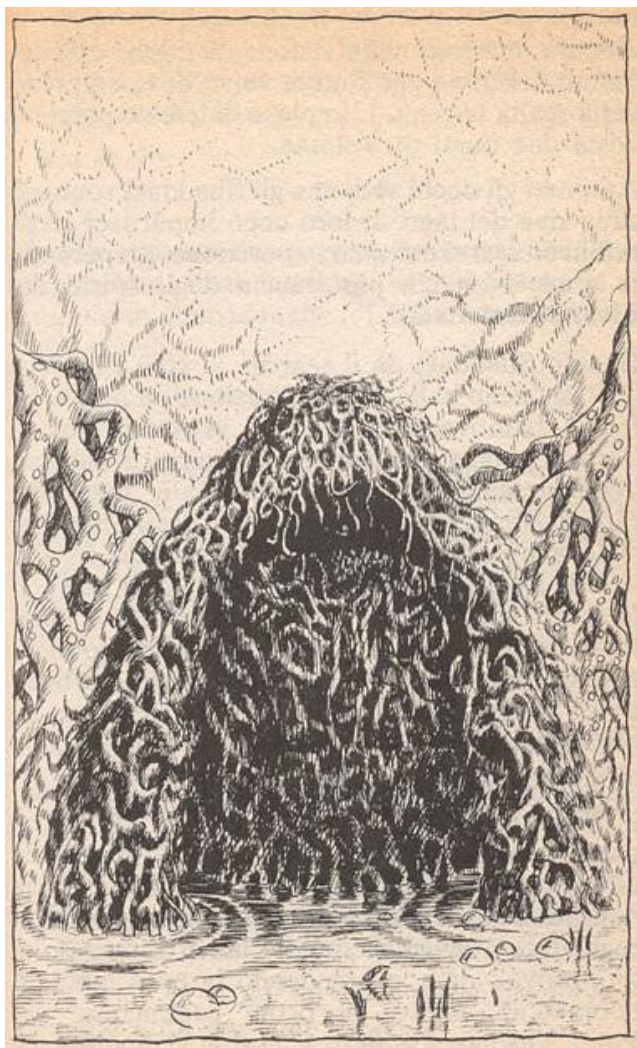
Se vinci, vai al **65**.

5

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi il Talismano Magico degli Shanti, aggiungi 2 al numero che esce. Se possiedi l’Amuleto d’Argento del saggio Jana, aggiungi 1 al numero che esce.

Da 0 a 7 vai al **236**.
Da 8 a 12, vai al **74**.

6

Un mago esperto nell’arte del Sortilegio sa usare il potere di una Gemma della Mente.

(fig. 2) È un gigante della palude, una massa amorfa di limo e fango tenuta insieme da limo e rami morti.

Se possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **238**.
Altrimenti, vai al **55**.

7

Ancora immerso nella visione, ti rivolgi all’Elemento dell’Aria che fluttua verso di te entrando nella realtà terrena. L’impiego di questo potere ti costa due punti di Volontà.
Aprendo gli occhi vedi che gli Shaddaki sono già sulla riva del lago. Il loro capo impartisce degli ordini ed essi si mettono in posizione, preparando le armi. Non c’è più traccia degli spiriti del Livello Materiale.
Il capo Shaddaki dà il segnale ai suoi guerrieri, che scoccano nella vostra direzione un nugolo di frecce. Istintivamente tu e Urik vi buttate a terra. Sei costernato: sembra che gli spiriti ti abbiano | abbandonato. Poi, improvvisamente, una forte raffica di vento vi passa accanto e dagli Shaddaki si leva un grido di stupore; guardando in alto vedi le frecce disperse da un turbinio di polvere:
Lo spirito è là, davanti a te, una forma quasi umana in cui si intravede il contorno indistinto di un paio di occhi luminosi. È una Forza del Turbine, e le frecce degli Shaddaki non riescono ad oltrepassarla
“Urik” chiami, “possiamo fare qualcosa contro il Pesce Occhio?” Un’altra raffica di frecce parte verso di te, ma viene dispersa in tutte le direzioni dalla Forza del Turbine. Urik estrae dalla tunica un piccolo boomerang con i bordi seghettati e taglienti come la lama di un rasoio. “Ci provo” dice, e prendendo la mira lancia il boomerang contro gli occhi peduncolati del Pesce Occhio. La mira è esatta: il boomerang stacca un occhio dal suo peduncolo e ritorna ai piedi di Urik. Una chiazza di sangue verdastro

segna ora il posto dove prima il Pesce Occhio stava in agguato. “Andiamo adesso?” chiede Urik, piegandosi a recuperare l’arma con una smorfia soddisfatta.

Vai al **74**.

8

Quando riprendi conoscenza, ti ritrovi in un letto nella fortezza degli Shaddaki. Urik è accanto a te e ha l’aria preoccupata. “Come sono arrivato qui?” chiedi.
“Wamu, lui ha portato te qua. Lui uomo forte... guerriero feroce”.
“Com’è andata la battaglia?” Urik ti racconta della vittoria della Lega per la Libertà, e della completa disfatta delle forze Shaddaki all’interno della città. Una piccola vittoria, in nome della libertà, contro Shazarak il re negromante.

Vai al **133**.

9

Percorri una stradina deserta, seguito da Urik che scuote la testa in segno di disapprovazione. “Tanto rumore! Tanto chiasso! Il mago vuole far vedere quanto è bravo, vero?”
Lanci a Urik uno sguardo severo ma resisti alla tentazione di rispondergli a tono. “Come faremo ad uscire di qua?” chiedi freddamente.
“E chi lo sa. Con un altro incendio forse?” risponde Urik con sarcasmo.

Ti giri verso di lui cominciando a discutere, ma improvvisamente Urik resta a bocca aperta e, impallidendo, indica qualcosa alle tue spalle. Ti volti e vedi un’enorme ombra che avanza verso di te dall’oscurità, impugnando uno spadone insanguinato.

Vai al **211**.

10

La grande massa si muove a fatica verso di te. Riesci a scorgere soltanto i contorni indistinti di braccia e gambe. Si protende verso di te, cercando di stringerti in un abbraccio mortale.

Gigante della Palude: Combattività 16 Resistenza 30

Se vinci, vai al **65**.

11

Il varco nel sottobosco che conduce alla radura è molto stretto, e gli Shaddaki riescono a passarci soltanto pochi alla volta. Tre guerrieri si lanciano contro di te, con un selvaggio grido di battaglia. Con sorpresa vedi che Urik ha estratto un piccolo boomerang, con bordi seghettati e taglienti come lame di rasoio, e ora lo lancia con grande abilità Con un grido di stupore il primo Shaddako si accascia al suolo, il braccio destro staccato dall’arma micidiale di Urik. Hai

ancora due Shaddaki da affrontare e devi combatterli come un solo nemico.

Guerrieri Shaddaki: Combattività 18 Resistenza 24

Se vinci, vai all'**82**.

12

Poiché la regione delle paludi è un luogo in cui difficilmente si trova del cibo, Urik ti dà del Lianor sufficiente per tre Pasti. Ogni tubero equivale ad un Pasto. Scendendo giù per la collina l'aria si fa sempre più umida e pesante e respiri con difficoltà. Arrivati alle distese di fango cominciate ad attraversarle, ma dopo non più di due chilometri Urik sprofonda improvvisamente in un pantano. Con grande fatica riesci a tirarlo fuori; due chilometri più in là, la stessa cosa succede a te. Fortunatamente Urik reagisce con prontezza e ti trae in salvo, dicendo che d'ora in poi questi pantani diventeranno sempre più frequenti. Se rimarrete intrappolati tutt'e due contemporaneamente, non ci sarà alcuna speranza di salvezza.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo per ridurre il pericolo, vai al **67**.
Se non hai questo potere o non vuoi usarlo, vai all'**89**.

13

Abbandoni il tuo stato di meditazione in tempo per vedere un’enorme massa verdastra di limo e fango che esce dalla melma. Fai un passo indietro e ti prepari al combattimento. Il mucchio amorfo di liane e vegetazione putrida è un Gigante della Palude assetato del tuo sangue.

Vai al **10**.

14

Riesci a localizzare la Pietra Kazim, e lì incontri la mente della Strega all’opera sulla Pietra; è così concentrata da non accorgersi di te, che ti stai librando ai confini della sua mente per sondare i suoi poteri.

Vai al **142**.

15

La risposta arriva velocemente. Una freccia sibila nell’aria, scoccata da un guerriero Shaddako nascosto nell’erba alta della palude, e colpisce l’Uslo che emette un grido di dolore. Precipitate verso le acque oscure di un lago poco profondo, punteggiato da piccoli banchi di sabbia. Cadendo, preghi che l’acqua sia abbastanza profonda da salvarvi.

Vai al **125**.

16

Ti secca perder tempo: ti rimangono soltanto dieci giorni per arrivare alla Valle della Morte. Eppure non puoi fare a meno di chiederti chi o che cosa vi sta inseguendo.
Si avvicina la sera, ma il vostro inseguitore non si è ancora fatto vedere. Urik scorge un boschetto e suggerisce di passare la notte li.

Se accetti la proposta di Urik, vai al **57**.
Se vuoi tentare di catturare l'inseguitore prima di dormire, vai al **22**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo per scoprire l'identità dell'inseguitore, vai al **35**.

17

Quando ti riprendi, il tuo corpo è scosso da brividi di freddo: è il tocco del Fantasma della Morte che ti scorre ancora nelle vene come un fiume di ghiaccio. Sei troppo debole per proseguire oggi, e hai bisogno di dormire.

Se hai il potere dell'Alchimia e hai anche qualche foglia di Azawood nel Sacchetto da Erborista, vai al **299**.
Altrimenti, vai al **265**.

18

Scendete alla riva del fiume. Non è particolarmente largo, ma Wamu vi mette in guardia dicendo che la corrente è

molto forte e potrebbe travolgervi. Si tuffa per primo e comincia a nuotare con lunghe, poderose bracciate. Lo seguite a turno.
Mentre sei a metà annaspi per resistere alla corrente, e inavvertitamente inghiottisci un po’ di acqua fetida.

Se il tuo punteggio di Resistenza è di 15 o più, vai al **62**.
Se è di 14 o meno, vai al **70**.

19

Nell’impeto dell’attacco sfondate la barriera dei cortigiani infuriati e passate sotto l’arco.

Se vuoi girare a sinistra nel corridoio, vai al **135**.
Se vuoi andare a destra, vai al **248**.

20

La via per tornare al corso d’acqua è bloccata dagli Shaddaki e siete costretti ad entrare in un fitto bosco di alberi contorti, che vi ostacolano il cammino. Ben presto gli Shaddaki vi sono addosso; un mastino Magdi esce dalle loro file e si lancia verso di voi prima che tu possa sferrare un attacco con la tua Asta
Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino all’ultimo sangue. Grazie ai poteri magici di Shazarak, il loro creatore, i Magdi sono immuni alla maga e perciò devi togliere due punti dalla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Mastino Magdi: Combattività 20 Resistenza 30

Se il combattimento dura più di 4 scontri, vai al **149**.
Se lo vinci in 4 scontri o meno, vai al **97**.

21

Gli Shaddaki vi hanno visto e si lanciano all’attacco, mentre tu proietti le tue energie mentali verso il Livello Materiale. Quale elemento chiami in aiuto?

Se scegli l’Aria, vai al **167**.
Se scegli il Fuoco, vai al **109**.
Se scegli l’Acqua, vai al **239**.
Se scegli la Terra, vai al **244**.

22

“Credo che dovremo scoprire chi è” dici. “Bisogna preparare una trappola”.
“Sono un guerriero delle pianure” dice Wamu. “Non vi preoccupate”. Vi accampate e accendete un grande falò. A quel punto Wamu se ne va, dicendovi di non allontanarvi dal boschetto fino al suo ritorno.
Cala la notte, e tu e Urik siete preoccupati. Improvvisamente si sente un urlo soffocato.

Vai al **60**.

23 *(fig. 3)*

Il passaggio sbocca ai piedi dei Monti Morn. È notte, e la luna piena risplende nel cielo. Sotto c'è l'arida distesa della Valle della Morte, una terra desolata piena di rocce e crateri che al passaggio del vento si lamentano come anime in pena.
"Da quanto tempo c'è la luna piena?" chiedi ad Urik.
"Non lo so" dice, "ma Cancello dell'Ombra molto vicino, laggiù sotto terra". Senza esitare, cominci ad attraversare la pianura di corsa, seguito da Urik. Adesso che sei vicino alla meta non senti più stanchezza né fatica. I crateri portano sotto terra, ma ce n'è a centinaia: quale scegliere?
All'improvviso, da uno di questi buchi esce strisciando una figura orripilante. È lo scheletro bianco di un lungo serpente, e nelle cavità vuote dei suoi occhi si legge un odio mortale. È una Biscia dei Crateri che scivola verso di voi.

Se vuoi combatterla, vai al **273**.
Se vuoi tentare di fuggire, vai al **243**.

24

La tua magia non funziona contro il Fantasma della Morte. Il suo corpo ha origine dal mondo degli spiriti ed è invulnerabile ai tuoi attacchi.

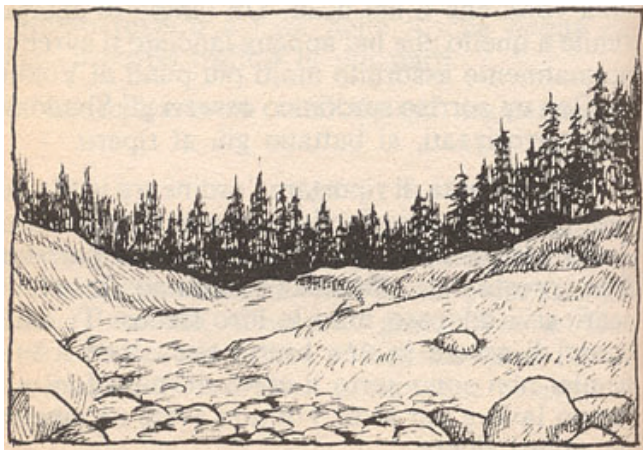
Vai al **169**.

(fig. 3) È l’arida Valle della Morte…

25

Seguite cautamente il corso d'acqua. Hai il cuore in gola perchè senti gli Shaddaki che avanzano battendo l'erba alta delle paludi, ma i mastini Magdi non riescono a fiutare le vostre tracce: l'astuzia animalesca di Urik vi ha salvato. Ben presto le grida degli Shaddaki svaniscono in lontananza.

Vai al **252**.

26

Wamu sbatte la porta dietro di voi e Veltas, esperto di serrature, riesce a chiuderla con uno degli strani attrezzi che porta con sè a tale scopo. Il passaggio si snoda per molti chilometri e ben presto perdete il senso dell'orientamento; è impossibile capire se state andando verso i Monti Morn , o

nella direzione opposta. Alla fine vi trovate davanti ad una apertura dissimulata che dà su una specie di soppalco. Sotto di voi si apre un'ampia sala, dove si svolge uno strano spettacolo.
Un vecchio, avvolto in logore vesti d'ermellino, siede su di un trono sgangherato, circondato da un gruppo di persone molto bizzarre. È affiancato da due guardie che indossano armature arrugginite e, davanti a lui, una cenciosa compagnia di cortigiani pazzi sta ballando una pavana senza musica. Su entrambi i lati del soppalco ci sono due scalinate che portano nella sala; sono le uniche vie d'uscita, ed è impossibile scendere da queste scale senza essere visti.

Se vuoi scendere dalle scale facendo finta di niente, vai al **284**.
Se vuoi irrompere in questa singolare compagnia e farti strada combattendo, vai all'**87**.

27

Sei sfinito, le forze ti stanno abbandonando e hai subito una serie di ferite, piccole ma dolorose. Stai per cadere, ma Wamu ti sorregge e sei sospinto attraverso l'arco, oltrepassato il quale vi ritrovate in un corridoio.

Se vuoi girare a sinistra, vai al **135**.
Se vuoi andare a destra, vai al **248**.

28

Il timbro acuto degli uccelli che popolano queste paludi ti sveglia dal tuo sonno irrequieto, e la luce rossastra del sole mattutino ti accoglie con ostilità. Il tuo corpo è pieno di punture di insetti; l'assalto notturno delle Ninfe Vampiro ti costa due punti di Resistenza. Nemmeno Urik ne è rimasto immune, e per la prima volta da quando lo conosci ha un'espressione contrariata.
Proseguite il cammino, e verso il tardo pomeriggio siete finalmente fuori da queste pericolose paludi. Vi trovate ora al limite settentrionale degli Acquitrini di Gurlu. In distanza intravedete i contorni sfumati della città di Karnil, che sovrasta le acque del fiume Suni.

Vai al **204**.

29

Continuare l'attacco con l'Asta contro la luce della Pietra ti costa un punto di Volontà. Devi tentare di dominarla con la forza della mente, per impedire a colei che la possiede di esercitare la sua volontà sugli Shaddaki.

Se vuoi usare 2 punti di Volontà, per un totale di 3 punti questa volta, vai al **112**.
Se vuoi usare 3 punti di Volontà, per un totale di 4 punti questa volta, vai al **136**.
Se vuoi usare 4 punti di Volontà, per un totale di 5 punti questa volta, vai al **219**.

30

Ti volti e corri nella direzione opposta, seguendo Urik che sta ben attento a costeggiare il pantano che ti era quasi costata la vita.
Inconsapevole del pericolo in agguato, il guerriero Shaddako commette l'errore di avanzare e vi affonda. Mentre prosegui, lo senti chiedere aiuto disperatamente. Con Urik in testa, segui il percorso sinuoso di un corso d'acqua poco profondo che attraversa l'erba alta. Un ululato mostruoso risuona da qualche parte alle vostre spalle: è l'agghiacciante richiamo dei Magdi, i terribili mastini a due teste creati dal re negromante Shazarak. Vi tenete vicini al corso d'acqua nella speranza di confondere le vostre tracce, ingannando così i Magdi e tentando di distanziarli il più possibile.

Vai al **156**.

31 *(fig. 4)*

La mente del Maestro di Guerra è già indebolita dalla paura e ti è facile esercitare il tuo potere sul suo cervello, costringendolo ad un impulso omicida. Improvvisamente avanza verso la Strega, incapace di resistere al desiderio di ucciderla.
Prima che la Strega possa opporre resistenza, il Maestro di Guerra la strangola. Immediatamente la luce della Pietra Kazim si spegne e i guerrieri Shaddaki davanti alla fortezza vacillano. Con un grido trionfante, i soldati della Lega per la Libertà partono alla carica.

Vai al **48**.

(fig. 4) …avanza verso la strega incapace di resistere al desiderio di ucciderla…

32

Urik e Wamu si offrono di cacciare della selvaggina, in modo da avere cibo sufficiente per il resto del viaggio.
Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al **106**.
Da 4 a 6, vai al **217**.
Da 7 a 9, vai al **173**.

33

Sei molto indebolito dal combattimento con i pazzi, e ti manca la forza di raggiungere la stanza del trono con la stessa velocità dei tuoi compagni. Rimani indietro, e i cortigiani impazziti ti sono addosso. Sono spietati e implacabili nel loro attacco, e prima che Wamu possa aiutarti vieni fatto a pezzi dalla folla urlante.
La tua missione è fallita.

34

Con gli occhi della mente guardi verso l'Elemento del Fuoco, che avanza, crepitante di energia. L'impiego di questo potere Magico ti costa tre punti di Volontà.
Apri gli occhi e vedi gli Shaddaki che prendono posizione sulla sponda del lago. Il guerriero che li guida sta urlando degli ordini, mentre caricano le balestre e si preparano a

tirare. Ignari prendono la mira senza accorgersi del fumo che si sta alzando alle loro spalle.
Ma prima che una sola freccia venga scoccata, uno Shaddako esce spaventato dal suo riparo balzando in piedi. Nel giro di pochi secondi è avvolto dalle fiamme, e subito anche le divise dei suoi compagni prendono fuoco. Uno degli Shaddaki si lancia nel lago, e immediatamente, il Pesce Occhio gli è addosso. Urik non aspetta di vedere l’esito di questo scontro: si tuffa nell’acqua e nuota velocemente verso la riva opposta. Senza esitazione segui il suo esempio, mentre le urla degli Shaddaki ti risuonano nelle orecchie.
Arrivati alla terra ferma, vi trascinate fuori dall’acqua. Un ululato pauroso attraversa il lago, e ti senti agghiacciare il sangue. Urik drizza la testa in ascolto. “Hanno dei mastini Magdi, i loro cani da caccia” dice. Poi indica un corso d’acqua poco profondo che si snoda nell’erba alta. “Ci muoviamo ora. Segui l’acqua, nasconde tracce. Vieni!” Vi allontanate, avanzando cautamente lungo il canale.
Vai al **25**.

35

Chiunque sia il tuo inseguitore, non ti vuole fare del male. Hai la sensazione di aver già incontrato questa persona, ma rincontro deve essere stato molto breve, dal momento che non riesci ad identificarlo. L’impiego di questo potere magico ti costa un punto di Volontà.
Vi fermate e vi accampate nel boschetto, seguendo il suggerimento di Urik. Wamu si offre di controllare la zona per prevenire eventuali attacchi durante la notte; si è allontanato soltanto da pochi minuti, quando senti un urlo soffocato.

Vai al **60**.

36

Ti costa tre punti di Volontà, ma le fiamme divampano nella fortezza degli Shaddaki e i guerrieri che son dentro si precipitano in strada.

Vai al **207**.

37

Proseguite in salita lungo il passaggio verso ovest, che sbocca su una piccola altura dalla quale si intravedono, alla luce della luna piena, chilometri e chilometri di rocce irregolari: sembra che siano state fuse in una fornace. Ci sono parecchi scheletri umani, ma quando sollevi un teschio per esaminarlo, ti si riduce in polvere in mano.
Fra le pietre trovi un Coltello di Argento. Puoi tenerlo se vuoi, nella cintura. Ricordati di segnarlo sul Registro di Guerra. Tornate indietro lungo il passaggio fino ad arrivare nuovamente nella caverna circolare.

Se vuoi prendere il passaggio verso est, vai al **46**.
Se vuoi prendere il passaggio verso nord, vai al **23**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai **64**.

38

La sala del trono è ormai buia e deserta e, non vedendo altre uscite, fai per andartene.
“Aspetta!” esclama Veltas. “Mi pare... si, dev’essere così...”
“Cosa c’è?” chiede Urik. “Anche ladro pazzo, adesso?”
Veltas traccia col dito una linea lungo un pannello dietro al trono, e improvvisamente il pannello ruota scoprendo un passaggio in discesa. “Me lo immaginavo” esclama soddisfatto. “Mi sembrava che lo spazio fosse troppo largo; proprio come quello della Grande Tomba di Nagorin, laggiù ad est, sui Monti Siluri!”
Prima che Veltas si lanci in una lunga disquisizione sulle sue passate imprese criminali, fai un passo avanti: “Nel passaggio!” ordini e tutti ti obbediscono senza dire una parola.

Vai al **168**.

39

Veltas sceglie una chiave e apre la porta con consumata abilità. La stanza è piena di ombre, ma non appena i tuoi occhi si abituano all’oscurità distingui un gruppetto di persone accovacciate in un angolo, intente a rosicchiare un enorme osso. Sembrano spaventati dalla tua improvvisa comparsa e il più grande di loro si alza in piedi e con un urlo disperato si lancia contro di te.

Selvaggio: Combattività 14 Resistenza 20

Se vinci, vai al **259**.

40

Approfittando dell’occasione, tu e Urik ve la svignate imboccando una strada laterale e lasciandovi alle spalle la battaglia. Ma, quasi subito, siete costretti a fermarvi: in fondo alla strada, nell’ombra, si erge un’alta figura con in mano un enorme spadone.

Vai al **211**.

41

Vi portano in un edificio che poteva essere stato, una volta, un tempio: qui la folla cenciosa vi getta in un pozzo profondo. Siete ora nell’oscurità più totale.

Se vuoi impiegare un punto di Volontà e usare la tua Asta per farti luce, vai al **307**.
Altrimenti, vai al **150**.

42

Ce l’hai quasi fatta. Gli Shaddaki vacillano e sembra che vogliano fuggire; il coraggioso esercito dei combattenti per la libertà va all’attacco. Ma la Strega non molla, e i guerrieri resistono alla tentazione di scappare, anche se le loro facce esprimono ora rabbia, ora paura. Perdi due punti di Volontà.
Quando però i due eserciti si scontrano sei soddisfatto: i soldati della Lega per la Libertà sono splendidi, e nonostante

i poteri della Strega riescono a sfondare le difese degli Shaddaki.

Vai al **48**.

43

Solo per un momento il muro di fuoco brucia più intensamente, poi ritorna come prima. Lo sforzo ti costa un punto di Volontà.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarla, vai al **201**.
Se vuoi colpire il muro di fuoco con l’Asta, vai al **117**.
Se vuoi attraversarlo, vai al **240**.

44

Una freccia di balestra sibila nell’aria diretta verso di te, ma il tuo Scudo Magico la intercetta e rimani illeso.
Adesso l’Uslo sta volando più basso, perché si sta avvicinando al suo nido negli Acquitrini di Gurlu. Quando siete abbastanza bassi per saltare a terra, Urik ti urla di slegare la liana; fai come ti dice e cadete entrambi al suolo, fortunatamente in mezzo all’erba della palude che attutisce il vostro atterraggio. Tirandosi su, Urik saluta con un gesto scherzoso l’Uslo che continua ignaro il suo volo.
“Shaddaki vicini. Andiamo ora” dice Urik e si mette a trotterellare seguendo un corso d’acqua poco profondo che si snoda attraverso l’erba alta della palude. Dopo qualche minuto, un ululato agghiacciante vi inchioda dove siete: gli

Shaddaki hanno cani da caccia, i terribili mastini Magdi. Rimettendovi in cammino, continuate a seguire il corso d'acqua per nascondere le vostre tracce.

Vai al **25**.

45

Accanto all'acqua stagnante di una piccola pozza vedi crescere i fiori gialli di un cespuglio di Karmo. Se hai una boccetta vuota, ci puoi spremere dentro il liquido trasparente contenuto nei boccioli del fiore. Questa pozione, presa prima di combattere, raddoppierà il tuo punteggio di Resistenza e di Volontà per la durata del combattimento. Stai attento che gli effetti collaterali della pozione Karmo sono pericolosi. Dopo aver bevuto la pozione, devi scegliere un numero dalla Tabella del Destino; il numero che esce ti dice quanti punti di Resistenza perdi a causa di questi effetti (0 = zero).

Vai al **71**.

46

Seguite il passaggio scavato nella roccia e arrivate in una caverna dalla volta molto alta. Grazie al tenue bagliore che emanano degli insetti fosforescenti, intravedi una scalinata nella roccia che porta in superficie. Dall'alto filtrano i raggi della luna che fanno luccicare la pietra bagnata dei gradini. Ai piedi della scala vedi un grande sacco appoggiato al muro.

Se vuoi guardare nel sacco, vai al **233**.
Se preferisci lasciar perdere e salire le scale, vai al **245**.

47

Con disappunto vedi che il vento soffia troppo debolmente: gli spiriti del Livello Materiale hanno frainteso la tua richiesta L’impiego di questo Potere Magico ti costa due punti di Volontà.

Se vuoi riprovare, torna al **290** e scegli un altro Elemento.
Se hai il potere dell’Incantesimo e preferisci usare questo, vai al **139**.

48

Stai barcollando: questi sforzi ti hanno sfinito. Una mano vigorosa ti afferra per le spalle e ti sostiene; guardi in su e vedi Wamu, il guerriero
gigantesco che hai liberato dalla schiavitù degli Shaddaki davanti alle mura di Karnil.
Sembra che faccia parte anche lui della Lega per la Libertà.
“Stai bene?” ti chiede. Accenni di sì con la testa: “Mi passerà”.
“E allora me ne vado” dice Wamu, sfoderando il suo enorme spadone e brandendolo in aria. “La faccia della terra deve essere ripulita da questa feccia!” Parla con terribile convinzione, come se volesse compiere questa impresa tutto da solo. Si volta e avanza verso gli Shaddaki con l’agilità di un animale.

Vai al **133**.

49

Anche se l'attenzione della Strega è concentrata da un'altra parte, il tuo assalto alla sua mente fallisce: è il potere della Pietra Kazim che la protegge. Adesso, accortasi del pericolo che la minaccia, distoglie la sua attenzione dai guerrieri e concentra tutti i suoi poteri e quelli della Pietra Kazim su di te. Immediatamente il morale degli Shaddaki sprofonda e si danno ad una fuga disordinata.
Con un grido di trionfo, gli uomini della Lega per la Libertà avanzano per impadronirsi della fortezza, ma tu non li noti neppure: sei impegnato in un terribile duello di volontà con la Strega. Un bagliore cremisi illumina il cielo nel punto in cui le forze della Gemma della Mente si scontrano con quelle della Pietra Kazim.
La forza di Volontà della Strega e della Pietra, messa insieme, è di 40 punti. Somma i tuoi punti di Resistenza e di Volontà e sottrai il totale da 40.

Se hai 15 o più punti, vai al **205**.
Se hai 14 o meno punti, vai al **280**.

50

Lasciandovi alle spalle la città, tu e Urik cercate di stare dietro al lungo passo del gigante. Puntate a nord verso i Monti Morn e la malfamata "terra morta" da dove il fiume Belzar scende in direzione est. Quando raggiungete il fiume

è già notte e state crollando per il sonno. Dite al gigante che siete troppo stanchi per continuare: egli si ferma e vi accampate. Ha un po' di cibo che divide con voi, quindi vi addormentate esausti accanto al fiume.
Il mattino seguente, riprendete il cammino. Le colline dall'altra parte del fiume sembrano guardarvi con ostilità e sei turbato da una strana sensazione. Anche Urik è irrequieto e si guarda continuamente alle spalle con un'espressione preoccupata. Quando a mezzogiorno fate una sosta, confidi agli altri le tue paure.
"La spiegazione è semplice" dice Wamu, con aria sicura. "Ci stanno seguendo".
Guardi Urik, allarmato. "Penso che Wamu ha ragione", dice.

Se vuoi aspettare e tendere un'imboscata a chi vi sta seguendo, vai al **22**.
Se vuoi continuare, vai al **16**.

51

Con l'occhio della mente guardi verso l'essere che rappresenta l'Elemento della Terra: avanza molto lentamente, come se le sue gambe non reggessero il peso del corpo. L'impiego di questo Potere Magico ti costa due punti di Volontà.
Aprendo gli occhi vedi che gli Shaddaki hanno raggiunto il lago. Il loro capo sta dando degli ordini mentre i guerrieri si mettono al riparo, caricando le armi e si preparano ad attaccare. Dello spirito della Terra non c'è traccia e, con un brivido di paura, rifletti sulla ben nota stupidità di queste creature.
Se decidi che è meglio non sperare nell'aiuto dello spirito della Terra e hai il potere del Sortilegio, puoi creare uno

Scudo Magico intorno a te per intercettare le frecce degli Shaddaki.

Vai al **226**.
Altrimenti, vai al **56**.

52

Vi trovate davanti a un ponte pericolante che attraversa il ramo sinistro del fiume Belzar e osservate, sconvolti, la città in rovina ai piedi delle montagne. Nemmeno nei tuoi peggiori incubi hai visto un luogo cosi lugubre e misterioso: i resti anneriti delle sue mura si stagliano contro il cielo; ciuffi di erbaccia nera spuntano tra le macerie mentre le guglie delle antiche torri svettano verso l’alto come dita accusatorie. C’è un’aria di abbandono e di tristezza, e dal cuore della città emana un’atmosfera di minaccia in agguato.
Osservi le facce dei tuoi compagni: il viso rugoso di Urik, di solito sorridente, ma ora preoccupato; il fiero aspetto del coraggioso Wamu, il re spogliato di tutto; i lineamenti angolosi di Veltas con i suoi avidi occhi lucidi. Ti sembrano tutti molto pallidi, quasi malaticci, e una vaga irrequietezza s’impossessa dei tuoi nervi.
Vi avvicinate al ponte, e Veltas lo guarda dubbioso. “È sicuro?” gli chiedi.
“È qui da secoli” risponde.
Le acque veloci sono nere e poco invitanti.

Se vuoi attraversare il ponte, vai al **186**.
Se vuoi attraversare il fiume a nuoto, vai al **18**.

53

“Ti farò partire sano e salvo da Karnil, se ora ci aiuti ad attaccare la guarnigione” dice Sado. “Aiutaci Oberon; abbiamo bisogno di te”.

Se vuoi aiutare Sado contro gli Shaddaki, vai al **91**.
Se decidi di rifiutare, vai al **287**.

54

Ti ritrovi in un’enorme caverna. Con occhi lucidi e avidi, Veltas ti spinge da parte e si precipita giù per i gradini. “Dev’essere questo il posto!” esclama eccitato. Comincia subito a frugare intorno, rovistando tra rocce e detriti e dopo un po’, con un grido di gioia, tira fuori un vecchio baule arrugginito. Prende i suoi attrezzi da ladro e con mano esperta si mette all’opera sulla serratura; in pochissimo tempo riesce a farla scattare e spalanca il coperchio con occhio bramoso. Ci rimane malissimo: “Libri!” esclama con una smorfia di disprezzo.
Ti avvicini a lui e dai un’occhiata ai volumi rilegati in pelle. Un esame più attento ti riserva un’incredibile sorpresa.

Vai al **103**.

55

Impiegando l’energia magica della Dimensione Astrale, lanci il tuo potere contro la luce della Pietra che risplende sopra le teste dei guerrieri Shaddaki. Dapprima usi soltanto un punto di Volontà nel tuo attacco, ma questo serve soltanto ad attirare l’attenzione della Strega che dirige tutta la forza della Pietra Kazim contro di te. Questo assalto micidiale ti fa perdere otto punti di Volontà ma, poiché la Strega ha deviato il potere della Pietra, il morale degli Shaddaki cede e, con un urlo trionfale, gli uomini della Lega per la Libertà avanzano alla conquista della fortezza.

Se sei ancora vivo dopo questo primo attacco, vai al **141**.

56

Lo spirito della Terra non arriva in tempo. Sei raggiunto da una raffica di frecce, che ti penetrano nella carne provocando ferite terribili.
Quando finalmente arriva, lo Spirito della Terra non può far altro che portarti con sé nella sua fredda e buia dimora La tua missione è finita.

57

Vi accampate nel boschetto e Wamu esplora la zona per assicurarsi che il vostro inseguitore non sia in agguato nelle vicinanze. Improvvisamente senti un urlo soffocato.

Vai al **60**.

58

Passano diversi minuti; poi, con il solito ritardo, lo Spirito della Terra obbedisce al tuo richiamo e il terreno sotto la fortezza comincia a tremare. Grandi blocchi di pietra crollano, costringendo gli Shaddaki a uscire in strada. Hai impiegato due punti di Volontà.

Vai al **207**.

59

Ora devi correre per evitare il loro tocco mortale. Fortunatamente i Fantasmi della Morte non riescono a muoversi rapidamente e puoi distanziarli, ma sei stremato dai recenti sforzi, e procedi barcollando nella polvere della terra morta. Cadi esausto, ma Wamu ti raccoglie nelle sue braccia possenti.
Per un giorno intero Wamu ti porta in spalla ma, alla fine, nonostante la sua forza incredibile, è anche lui troppo stanco per continuare. Ansimando, ti mette giù prima di crollare a terra. Veltas calcola che siete ormai ad un solo giorno di distanza dalla Città Proibita.

Se vuoi proseguire tutta la notte senza dormire, vai al **129**.
Se hai il potere dell'Evocazione e vuoi usarlo per proteggerti durante il sonno, vai al **137**.

Se hai il potere dell’Alchimia e ancora una foglia di Azawood, vai al **138**.

60 *(fig. 5)*

Wamu compare tra le foglie, tenendo stretto per il collo un uomo dall’aspetto scarno che indossa un giustacuore di pelle e un paio di brache rosso scarlatto e che chiede con voce strozzata di essere liberato. Lo riconosci immediatamente: è il ladro che ha tentato di rubarti il denaro nella caverna della Lega per la Libertà. “Cosa fai qui?” chiedi balzando in piedi. La sua risposta è un lungo gorgoglio.
“Mi sto facendo strangolare!” grida rauco, cercando disperatamente di afferrare il braccio poderoso che lo tiene prigioniero.
Fai un cenno a Wamu e il gigante muscoloso molla la presa. Il ladro crolla a terra ansimando e strofinandosi la gola.
Urik ridacchia. “Alzati!” gli dici.
Il ladro si tira su barcollando; con un’espressione indignata si toglie la polvere dagli abiti. “Cos’hai da dire, ladro?” chiedi.
“Sono Veltas di Suni” proclama con arroganza
“Sei stato tu che hai tentato di derubarmi a Karnil?”
“Mi scuso per quell’errore, Giovane Mago”, dice, nascondendo appena un sorriso ironico. “Se avessi saputo che eri diretto alla Città Proibita, ti avrei offerto immediatamente i miei servigi”.
“Come hai avuto questa informazione?” chiedi adirato.
“Io... ehm... ho origliato alla porta dopo che Sado mi aveva fatto uscire” risponde con aria innocente.
“Devo uccidere la spia subito?” chiede Wamu, minaccioso.

(fig. 5)…lo riconosci immediatamente è il ladro che ha tentato di derubarti nella caverna…

“Spia? Spia?” esclama Veltas con voce strozzata. “Io non sono una spia. Sono il miglior ladro in tutta Karnil! Che bisogno ho io di spiare?”
“Tu non molto bravo a rubare dalla tasca di Oberon” precisa Urik.
“Comunque” dice Veltas orgogliosamente, “sono ladro e non spia”.
“Questo non spiega ancora perchè ci stai seguendo. Perchè ti interessa la Città Proibita?”
“È semplice” risponde Veltas con aria ispirata; “le leggende parlano di tesori incommensurabili abbandonati dagli antichi popoli che un tempo vivevano là. Quando ho sentito che eri diretto alla Città dei Morti, ho deciso di seguirti. Ma poi questo enorme bruto è uscito dal nulla e ha tentato di strangolarmi”.
Wamu lo guarda con odio. “Devo ucciderlo adesso?” urla, mentre Veltas arretra spaventato.
“No, aspetta. Veltas, cosa sai della nostra missione? Di chi sei al servizio?” chiedi.
“Non so niente di missioni e non servo nessuno all’infuori di me. Tutto ciò che chiedo è di potervi accompagnare alla Città Proibita. Ho qualche talento” afferma con aria modesta.
“Se è bravo soltanto la metà di quel che crede, potrebbe esserci utile davvero” commenta Urik.
“Hai ragione, se è una spia non possiamo rischiare di lasciarlo andare; ma io non posso uccidere un uomo solo in base ad un sospetto. Perciò verrai con noi, Veltas”.
Il ladro comincia a sorridere. “Wamu, se tenta di scappare... spezzagli una gamba” aggiungi. Wamu fa una smorfia feroce e il sorriso di Veltas svanisce.

Vai al **214**.

61

Prima che tu riesca a scoccare un altro lampo di energia, il Magdi si lancia contro di te. Tenti di bloccarlo con l’Asta, ma il suo peso e la velocità dell’attacco ti gettano a terra. Lotti con l’animale infuriato ringraziando il cielo di avere a che fare con uno solo di loro. Tenta di azzannarti ma riesci a schivarlo e balzi in piedi.
Non puoi evitare il combattimento e devi lottare fino all’ultimo sangue. Il Magdi è immune alla magia, perciò sottrai due punti alla tua Combattività per questo combattimento.

Magdi: Combattività 20 Resistenza 30

Se il combattimento dura più di 5 scontri, vai al **149**.
Se lo vinci in 5 scontri o meno, vai al **271**.

62

L’acqua è velenosa, e non appena cominci a sentirne gli effetti sei preso dal panico e vai sotto. Veltas e Urik hanno già raggiunto l’altra sponda, ma Wamu ti vede in difficoltà e torna verso di te. Senti le sue mani che ti afferrano per i vestiti e ti tirano in superficie. Annaspando e ansimando per lo sforzo ti porta verso la riva, finché riesci con fatica a trascinarti fuori dall’acqua. Perdi due punti di Resistenza. Improvvisamente senti Urik che grida: “Wamu!”
Ti giri e vedi Wamu che agita disperatamente le braccia prima di sparire sott’acqua. È terribile: le acque velenose del fiume Belzar lo hanno inghiottito!

Con le lacrime agli occhi, ti avvii in silenzio verso le mura della Città Proibita.

Vai al **124**.

63

Usando due punti di Volontà cerchi di controllare il Fantasma con la Gemma della Mente. Ma lo spettro lugubre è comandato da una forza sovrannaturale, e continua ad avanzare.

Vai al **169**.

64

Il tuo potere ti dice che il passaggio verso nord vi condurrà fuori dalla rete di gallerie, e sboccherà nella pianura della Valle della Morte.

Se vuoi prendere il passaggio a nord, vai al **23**.
Se vuoi prendere il passaggio ad est, vai al **46**.

65

Il mostro muore e il suo corpo si riduce ad una massa di fango putrido. Urik urla la sua approvazione ma tu riesci solo a fare un cenno con la testa, perché sei troppo stanco per parlare.

Se vuoi continuare ad usare il potere della Profezia, vai al **165**.
Altrimenti, vai al **71**.

66 *(fig. 6)*

Nell’oscurità del sogno senti una voce che sussurra ripetutamente il tuo nome e vedi, in una luce incerta, la figura di un uomo con la faccia nascosta dall’ombra. Indossa una tunica grigia tutta a brandelli e le sue lunghe dita sono come artigli ricoperti da resti di carne carbonizzata Protende verso di te un indice minaccioso: “Fallirai. Il tuo potere non ti basterà. Quest’impresa inutile non porterà a niente”.
“NO!” gridi nel vuoto.
“Rinuncia Oberon, rinuncia Non sperare di resistere al mio potere”. La figura si tira giù il cappuccio e ti trovi davanti una visione orribile: metà della sua faccia è sostituita da una placca di metallo che tiene insieme un volto sfigurato dalle fiamme. Un occhio è rattrappito e cieco, mentre l’altro arde come un carbone acceso; uno sguardo di odio insopportabile ti penetra fino al cuore.
“Desisti, Mago, o ti strapperò l’anima dal corpo!”
“No!” gridi nell’oscurità, mentre l’orribile volto si deforma in una smorfia di rabbia, con l’unico occhio che brucia ancora più intensamente.

(fig. 6) Hai davanti a te Shazarak il re negromante.

Hai davanti a te Shazarak, il re negromante, venuto a tormentare il tuo sonno.
“Hai paura adesso sciocco ragazzo; tu che pensavi di aver dominato la paura. Imparerai a poco a poco che cos’è il terrore. Desidererai la morte come si desidera la persona amata!” Solleva l’artiglio deforme stringendolo a pugno: senza sforzo ti priva di un punto di Volontà.
Ti svegli urlando.

Vai al **291**.

67

Entrando in meditazione potrai individuare la posizione dei pantani e delle sabbie mobili prima di incontrarli. Ti costerà quattro punti di Volontà. Se per qualche motivo dovrai interrompere la meditazione prima di aver attraversato le paludi, e vorrai poi usare di nuovo questo potere per continuare, avrai bisogno di altri quattro punti di Volontà.

Se vuoi usare il potere della Profezia in questo modo, vai al **79**.
Altrimenti, vai all’**89**.

68

Con un punto di Volontà ridai forza allo Scudo, ma la terza ondata di frecce non arriva: c’è solo un silenzio snervante.

Arriva un altro Pesce Occhio, e assieme cominciano a girare intorno all’isolotto.
Siete in trappola e senza viveri, e sembra che gli Shaddaki non abbiano fretta. Il sole comincia a tramontare quando senti qualche movimento provenire dal loro campo.

Se vuoi scagliare un lampo di energia in quella direzione, vai al **223**.
Se preferisci attaccare il Pesce Occhio, vai al **258**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **147**.
Se vuoi aspettare che cali la notte, vai al **102**.

69

Comincia a piovere, ma non ti serve a niente. Perdi due punti di Volontà.

Se vuoi riprovare, torna al **290** e scegli un altro Elemento.
Se hai il potere dell’Incantesimo e preferisci usare quello, vai al **139**.

70

L’acqua è velenosa, e non appena cominci a sentirne gli effetti sei preso dal panico. Sei già indebolito dagli sforzi precedenti e non riesci a resistere alla forza della corrente. Prima che Wamu possa venirti in aiuto sei andato a fondo.
Qui finisce la tua missione.

71

L’aria è umida e soffocante e respiri con fatica.
Lo sforzo di camminare ti costa un punto di Resistenza. Il sole sta tramontando e sei così esausto che sei costretto a fermarti, anche se non sei ancora fuori dalle paludi. Urik indica una collinetta all’asciutto, dove vi fermate per la notte. L’aria pullula di insetti notturni, e purtroppo fra questi vedi anche le Ninfe Vampiro, inconfondibili per il loro corpo rosso vermiglio.

Se hai il potere dell’Alchimia, vai al **121**.
Altrimenti, vai al **28**.

72

Il Fantasma della Morte ti guarda mentre fai entrare i tuoi compagni al sicuro nella stella a cinque punte. I tuoi poteri sono del tutto inutili contro questo essere, perché il suo corpo non è di questo mondo; neppure la tua Asta può aiutarti. Così rimani all’interno della stella, continuando a recitare formule magiche, finché con un sibilo di sconfitta il Fantasma della Morte si dissolve nel nulla.
Proseguite attraverso le aride distese sempre più ansiosi di raggiungere la meta. Per ora il Fantasma ha rinunciato, ma non è ancora distrutto e potrebbe ritornare in qualsiasi momento. Quella notte vi accampate all’ombra minacciosa dei Monti Morn.

Se possiedi il potere dell’Alchimia e hai qualche foglia di Azawood nel Sacchetto da Erborista, vai al **299**.
Altrimenti, vai al **265**.

73

Mentre cammini lungo la strada polverosa sei percorso da uno strano brivido, quasi un avvertimento di un pericolo in agguato. Hai la sensazione che ogni tua mossa sia osservata.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **231**.
Se non ce l’hai o non vuoi usarlo, vai al **116**.

74

Al tuo segnale vi tuffate nell’acqua, allontanandovi il più velocemente possibile dagli Shaddaki. Intorno a voi cade un turbine di frecce ma ne uscite illesi e, arrivati sulla terra ferma, vi mettete al riparo tra le alte canne lungo la riva.
Ansimando per la fatica correte chini nel sottobosco; gli Shaddaki lasciano i loro nascondigli e ha inizio una caccia disperata. Urik fa strada correndo lungo un corso d’acqua poco profondo che si snoda nell’erba alta della palude. Alle tue spalle senti un ululato agghiacciante di cani. Urik si ferma un attimo e dice: “Hanno cani da caccia, mastini Magdi. Noi adesso andiamo lenti e senza rumore, vicini all’acqua, nascondiamo tracce. Questo Kundi è vecchio, non può correre” rantola, quasi con un tono di scusa nella voce.
Vi allontanate furtivamente e più in fretta possibile.

Vai al **25**.

75

Lasciate la città passando per la porta nord, dove il fiume Suni e il fiume Belzar si incontrano. Seguendo il corso di quest'ultimo verso ovest arriverete direttamente ai Monti Morn e alla Città Proibita di Guanima. Vi mettete in cammino.
Dopo un po' noti un'alta figura che si avvicina correndo: è Wamu, e vi fermate ad aspettarlo.
"Vai verso le montagne?" ti chiede, indicando l'ovest Gli rispondi di sì. "Un tempo ero re di una grande tribù, i nomadi Masbatè del Grande Pianoro di Lissan. Oggi sono l'unico sopravvissuto di un popolo che il re negromante ha distrutto. Gli Shaddaki ci hanno dato la caccia sui loro enormi carri da combattimento, guidati da Shazarak in persona. Abbiamo resistito a lungo, ma a che servono spade, lance e guerrieri coraggiosi contro la magia nera? Sono stati dei demoni malvagi a suggellare la nostra triste sorte e così Shazarak mi ha privato di tutto, famiglia, amici, popolo".
Ti guarda triste ma deciso. "Vengo con voi; avrete bisogno di forza oltre che di coraggio, e in questo posso esservi utile".

Vai all'**81**.

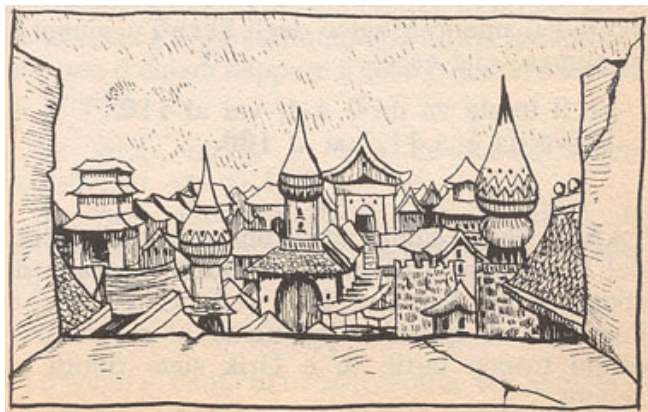
76 *(fig. 7)*

Urik ti guarda perplesso. Fai un cenno rassicurante con la testa a significare che sai esattamente quello che stai facendo. La bizzarra processione di pazzi sta uscendo dalla sala del trono passando sotto un grande arco. Wamu è serio come sempre, mentre Veltas ha un'espressione stupita.

(fig. 7)Il folle sovrano, sbavando per l’appetito, si prepara a mangiare.

Entrate in un salone illuminato solo dalla fioca luce delle candele, in cui troneggia un enorme tavolo dal quale, all’arrivo della compagnia, scappano spaventati degli enormi ratti. Ti siedi e aspetti di vedere che cosa succederà.
“Il pranzo è servito” annuncia un servo dalla faccia grigiastra. Un carrello a tre ruote, sgangherato e cigolante, viene spinto nella stanza. In fondo al tavolo il re pazzo si prepara a mangiare, infilando la tovaglia nella camicia sbrindellata e sbavando per l’appetito. Quando il vassoio d’argento, tutto ossidato, viene scoperchiato, un violento attacco di nausea ti attanaglia lo stomaco: sul piatto vedi un’orribile esposizione di membra umane.
Il re si alza e si avvicina al vassoio brandendo un coltellaccio arrugginito. “Preferisci un braccio o una gamba?” chiede con aria innocente.

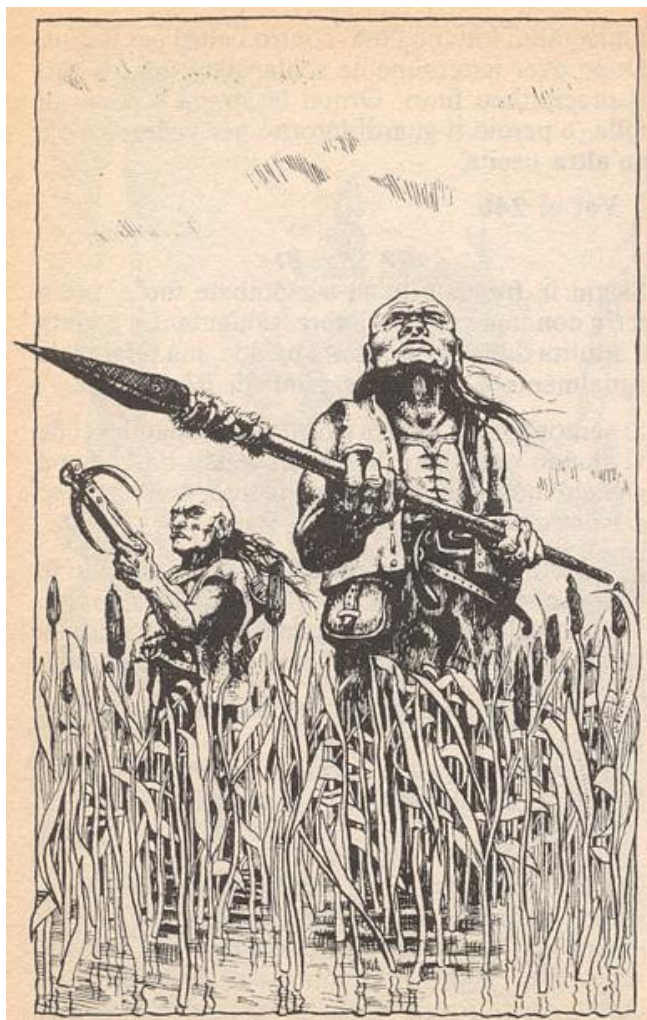
Se vuoi accettare, vai al **108**.
Se rifiuti, vai al **220**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo per aiutarti a scegliere vai al **281**.

77

I miserabili lottano l'uno contro l'altro per uscire. Dopo aver letteralmente schiacciato uno di loro si precipitano fuori. Ormai la strada è piena di folla, e perciò ti guardi intorno per vedere se c'è un'altra uscita.

Vai al **246**.

78 *(fig. 8)*

Sleghi in fretta la liana e piombate tutt'e due a terra con una velocità impressionante. La caduta è attutita dalla melma della palude, ma ti fai male ugualmente e perdi due punti di Resistenza.
Si sentono in vicinanza le urla degli Shaddaki che vi stanno cercando. Siete circondati da canne e giunchi molto alti e, per il momento, non riescono a vedervi.
Rimanete immobili mentre i guerrieri battono le canne con grossi bastoni cercando di stanarvi. Uno stivale ti passa a pochi centimetri dalla faccia, quando ti rendi conto che stai affondando.

Se vuoi tentare di uscire dalla melma, vai al **115**.
Se preferisci stare fermo e aspettare che gli Shaddaki si allontanino, vai al **235**.

(fig. 8)Si sentono in vicinanza le urla degli Shaddaki che vi stanno cercando.

79

Ora è Urik che ti guida, mentre tu sei in trance. Mille immagini di avvenimenti futuri ti si presentano e riesci a riconoscere la via più sicura. Poi, improvvisamente, una visione inquietante prende forma nella tua mente: ti vedi alle prese con un mostro orribile uscito dalle viscere della terra.

Se vuoi interrompere la meditazione, vai al **13**.
Se preferisci continuare, vai al **4**.

80

Cominci a recitare le formule magiche e con la punta dell'Asta disegni sul terreno la stella a cinque punte. Con un urlo furioso il Fantasma della Morte si lancia contro di te. Sei raggiunto dal suo tocco gelido prima di aver completato la stella e perdi quattro punti di Resistenza; scosso da brividi di febbre, cadi svenuto.

Vai al **66**.

81

Con Wamu in testa, attraversate la pianura ondulata che si estende fra Karnil e le montagne ad ovest Le colline dall'altra parte del fiume sembrano guardarvi con ostilità, come se disapprovassero la scelta della vostra destinazione.

Lungo il cammino sei sempre più turbato da un senso di inquietudine; vedi che anche Urik continua a guardarsi alle spalle, preoccupato. Durante una sosta, nel pomeriggio, confidi ai tuoi compagni le tue paure. “Ah! Te ne sei accorto anche tu!” dice Wamu. “Io credo che ci stiano seguendo”. Guardi Urik allarmato.
“Penso che Wamu ha ragione” dice.

Se vuoi aspettare e tendere un’imboscata a chi vi sta seguendo, vai al **22**.
Se vuoi continuare, vai al **16**.

82

Hai vinto, ma ormai la radura è piena di soldati inferociti. Temendo il potere della tua Asta preferiscono non rischiare oltre e mandano all’attacco un Magdi, che si avventa su di te assetato di sangue.

Magdi: Combattività 20 Resistenza 30

Se vinci, vai al **247**.

83

Sorpreso dalla rapidità della tua mossa il miserabile arretra e si blocca per un attimo. La tempestività del tuo attacco ti permette di aggiungere due punti alla tua Combattività, ma solo per questo combattimento.

Miserabile: Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci, vai al **197**.

84

Ben presto vi perdete in un labirinto di vicoli e viuzze fiancheggiati da bassi edifici, collegati da un sistema di passerelle che si intersecano sopra le vostre teste.

Se vuoi raggiungere una di queste passerelle salendo per una scala di legno, vai al **221**.
Se vuoi entrare in uno degli edifici, vai al **166**.

85

Urik si è fermato e indicando un punto ai suoi piedi grida: “È qui, è qui!” L’unico modo per scendere è attraverso uno dei crateri nel terreno. Proprio in quel momento, da uno di essi esce strisciando un’altra Biscia dei Crateri che scivola verso di voi.

Se hai una Fune, vai al **157**.
Altrimenti, vai al **304**.

86

Lo Spirito dell'Acqua che hai scelto avanza scrosciando. Hai impiegato due punti di Volontà.
Aprendo gli occhi vedi le acque del lago ribollire e il Pesce Occhio che comincia a girare in cerchio spaventato e disturbato dalle onde in fermento.
Urik guarda incuriosito. "Mago vuole nuotare?" chiede.

Vai al **74**.

87

Comunichi ai compagni la tua intenzione e, a un tuo ordine, correte tutt'e quattro giù per le scale gridando a pieni polmoni. I cortigiani smettono di ballare e vi fissano con un'espressione da folli: le due guardie del re sono le prime a reagire e si lanciano all'attacco, seguite dagli altri forsennati.

Vai al **251**.

88

Il guerriero giace morto ai tuoi piedi, ma nel frattempo gli altri Shaddaki hanno preso posizione al riparo dell'alta vegetazione. Un ululato spaventoso ti preannuncia un altro pericolo: due enormi mastini si avventano contro di voi. Sono i Magdi, orribili bestie create da Shazarak.

A quella vista ti senti mancare le forze, e rimani per un attimo impietrito dal terrore. Senti Urik che grida: “Dobbiamo fuggire”.

Se vuoi rimanere e combattere, vai al **123**.
Se preferisci scappare, vai al **156**.

89

Avanzi a fatica nella melma, tastando cautamente il terreno con l’Asta.
Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai il Talismano Magico degli Shanti aggiungi 2 al numero che esce.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **110**.
Se va da 5 a11, vai al **100**.

90

“Aria!” sibili e subito arriva uno stormo di Spiriti del Vento che, soffiando impetuosi, cercano di spegnere le fiamme. Ma l’effetto iniziale è l’opposto, e quando finalmente ci riescono è ormai troppo tardi: tu e Urik siete ridotti in cenere.
La tua missione è fallita.

91

“Ho molta fretta, Sado, ma vi aiuterò. Cosa devo fare?”
Il volto di Sado si illumina. “Ti ringrazio, Oberon, in nome del popolo di Karnil”.
Il tuo compito sarà di distrarre l’attenzione degli Shaddaki in modo da attirarli fuori dalle mura della fortezza. Cerchi di scegliere tra i tuoi poteri quello che potrebbe essere il più adatto.

Se hai il potere dell’Incantesimo e vuoi usarlo, vai al **139**.
Se hai il Controllo sulla Materia e vuoi usarlo, vai al **290**.
Se hai il potere dell’Alchimia e vuoi usarlo, vai al **208**.

92

Correte a gambe levate lungo la strada principale, fiancheggiata da vecchi edifici, molti dei quali sono ancora intatti. Hanno una forma così strana che non ti chiedi neppure a cosa potessero servire in origine.

Se vuoi entrare in una di queste strane costruzioni, vai al **175**.
Se vuoi abbandonare la strada principale perchè temi che qualcuno risponda all’allarme, vai all’**84**.

93

Ti risvegli al canto di uccelli esotici. Riprendete il cammino e, sul tardo pomeriggio, siete finalmente fuori dalle pericolose paludi. Vi trovate ora al limite settentrionale degli Acquitrini di Gurlu. In distanza intravedete i contorni sfumati della città di Karnil che sovrasta le acque del fiume Suni.

Vai al **204**.

94

Nella sala del banchetto c'è solo un mucchio di ossa umane che dei grossi ratti si stanno disputando avidamente.

Se vuoi cercare Veltas nella sala del trono, vai al **306**.
Se vuoi andartene senza di lui, vai al **127**.

95

Tutto tace di nuovo e la terza raffica di frecce non arriva. Fortunatamente gli Shaddaki non sanno che i loro attacchi indeboliscono lo Scudo e hanno deciso di desistere.
Passa un'ora. Poi dal canneto parte un grosso barile tutto bucherellato, dal quale esce un liquido nero, e precipita con un tonfo nel lago. "Cosa stanno combinando?" chiedi sottovoce.

“Chi lo sa” risponde Urik. “Shaddaki molto furbi”. Altri barili piombano in acqua e, un po’ alla volta, il liquido denso forma una sottile pellicola in superficie.
Improvvisamente, una torcia accesa saetta nell’aria e quando raggiunge l’acqua la infiamma, trasformando il lago in un inferno. Siete circondati dalle fiamme e i vostri abiti cominciano a prendere fuoco; ti ritrai con una smorfia di dolore mentre Urik ti fissa in preda al panico, i lineamenti sfigurati dal terrore primigenio del fuoco.

Se hai il Controllo sulla Materia e vuoi usarlo, vai al **210**.
Se vuoi provare a nuotare sott’acqua, vai al **297**.

96

Tirando fuori dalla tasca la Verga Nera ne senti tutta l’energia. Questa era la chiave maestra di Shazarak, uno strumento del suo potere quando Taklakot era ancora sotto il suo dominio. Senti che aprirà la porta.
L’uso di questo potere ti costa un punto di Volontà.

Vai al **148**.

97

Il Magdi cade a terra morto. Cominci a correre nel sottobosco mentre Urik, che nel frattempo si è arrampicato su un albero, ti segue saltando da un ramo all’altro. Ad un certo punto ti dice di fermarti e, afferrandoti per un braccio, ti tira su. Nascosti tra il fogliame guardate in silenzio gli

Shaddaki che passano correndo. Quando sono spariti, Urik ammicca soddisfatto e vi lasciate cadere dall’albero. Ritornate alla radura ma del Ciaksu non c’è più traccia.

Vai al **249**.

98

Stringi i denti, e malgrado il dolore alla spalla ti rimetti in piedi. Gli Shaddaki ti individuano subito e sei raggiunto da un nugolo di frecce. Cadi esanime a terra, trafitto al cuore.
La tua vita si è conclusa tragicamente.

99

Il guerriero resta sbalordito vedendosi assalire con un bastone da un vecchio mendicante, ma non si preoccupa finché la tua Asta non entra in funzione, distruggendo l’illusione che lo aveva tratto in inganno. Grazie all’elemento sorpresa, non perdi punti di Resistenza nel primo scontro.

Guerriero: Combattività 17 Resistenza 20

Se vinci il combattimento, vai al **40**.

100

Il terreno, che sembrava abbastanza solido, cede davanti a te, all’improvviso, e istintivamente indietreggi. Improvvisamente la melma comincia a ribollire e un’enorme massa verdastra di limo e fango, coperta di liane e di vegetazione morta, emerge dal pantano: hai disturbato un Gigante della Palude ed ora devi combatterlo!

Vai al **10**.

101

Usando il loro Flauto come richiamo, potresti chiedere l’aiuto dei possenti Ciaksu. E poi un attacco dalla palude servirebbe a distrarre l’attenzione della guarnigione.

Se vuoi aiutare Sado e i suoi uomini in questo modo, vai al **222**.
Altrimenti vai al **53**.

102

Purtroppo non vedrai altri tramonti: uno degli Shaddaki ti raggiunge alle spalle di soppiatto e, mentre tu guardi fisso avanti a te, una freccia ti si conficca nella schiena facendoti cadere a faccia in giù nelle acque scure del lago.
La tua missione finisce qui.

103

Sulla copertina del volume più grosso è inciso un simbolo Shanti, ma il tuo cuore sobbalza quando riesci a interpretarlo: Shazarak. Ciò non può significare che una cosa: il tuo nemico mortale, il re negromante, è un Maestro Shanti! Se decidi di tenere il libro, segnalo sul Registro di Guerra e mettilo nello Zaino. Sul fondo del baule vedi una sottile Verga Nera con la runa di Shazarak incisa sulla punta d'argento. Se la vuoi tenere, segnala come Oggetto Speciale e mettila in tasca.
Nel frattempo, Veltas ha continuato la sua ricerca dell'oro. "Niente" borbotta deluso.
"Andiamo, Veltas. Non abbiamo tempo per queste cose. C'è un'altra uscita?"
Seccato di non aver trovato niente, Veltas attraversa la caverna e indica uno spuntone di roccia granitica. "Qui c'è una porta" dice, "ma è chiusa da una serratura magica. Ora tocca a te, Mago, non è vero?"

Se hai il potere della Psicomanzia e vuoi usarlo, vai al **170**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **224**.
Se hai il potere del Sortilegio e almeno 3 punti di Volontà da usare contro la porta, vai al **279**.

104

Porgendogli le redini di un cavallo immaginario, Veltas dice: ‘‘Portiere, ti spiacerebbe tenermi il cavallo?" Il Portiere prende le redini inesistenti e si allontana con l'animale invisibile. Stringendosi nelle spalle con un sorriso

malizioso, Veltas si scusa: “Mi dispiace, ma non ho resistito alla tentazione!”
Camminate lungo la strada deserta, fiancheggiata da vecchi edifici, molti dei quali ancora intatti. Hanno una forma cosi strana che non ti chiedi neppure a cosa potessero servire in origine.

Se vuoi entrare in una di queste strane costruzioni, vai al **175**.
Se vuoi proseguire lungo la strada principale, vai al **73**.

105

Lo schiavo impaurito lascia andare i Magdi che partono all’attacco. Sollevando la tua Asta scocchi un lampo di energia contro uno dei mastini, atterrandolo; ma purtroppo, nonostante la violenza del tuo attacco, questo si rialza digrignando i denti e scuotendo le due teste: sembra solo stordito. Hai speso due punti di Volontà, ma i Magdi sono immuni alla magia.
Intanto l’altro Magdi continua la sua folle corsa verso di te, con le fauci spalancate e assetate di sangue. Ti ha quasi raggiunto e sta per saltarti addosso.

Se vuoi combatterlo, vai al **61**.
Se preferisci fuggire, vai al **185**.

106

I tuoi compagni ritornano solo al calar della notte. Cucinate la carne che hanno preso e la dividete equamente tra di voi; adesso hai cibo sufficiente per quattro Pasti.
Il giorno seguente arrivate nella zona chiamata "terra morta".

Vai al **195**.

107

Lo Scudo prende forma intorno a te, ma è troppo debole per resistere alla creatura luminescente che si sta avvicinando; è un Fantasma della Morte, evocato dal mondo degli spiriti per combatterti.

Vai al **169**.

108

Con un sorriso forzato ringrazi il re. "È lo stesso", rispondi, respirando a stento. Il banchetto
ha inizio e tu e i tuoi compagni osservate, sempre più sconvolti, la macabra scena dei cortigiani che si cibano di carne umana.
"Dobbiamo andarcene da qui" bisbiglia Veltas. ormai verdastro in faccia.

Dopo essersi rimpinzato, il re si alza “E adesso, cari ospiti e amici di Guanima, devo ritirarmi. Buona notte a tutti”. Dopo che se n’è andato, anche i cortigiani lasciano il salone e vi ritrovate soli: adesso cercate una via d’uscita dal palazzo.

Se vuoi tornare nella sala del trono, vai al **38**.
Se vuoi imboccare un passaggio alla tua sinistra, vai al **184**.
Se vuoi imboccare un passaggio a destra, vai al **248**.

109

Un muro di fuoco alto due metri s’innalza davanti a voi, bloccando bruscamente la carica degli Shaddaki. Ve la svignate mentre la folla inferocita e gli Shaddaki rimangono a guardarsi sconcertati, separati dalla barriera di fiamme.

Vai al **9**.

110

Il terreno ti sembrava abbastanza solido mentre lo saggiavi con l’Asta ma, al passo successivo, vieni risucchiato con forza dalla melma. Sparisci cosi rapidamente che Urik non può aiutarti.
La tua missione è fallita.

111

"La terra oltre i Monti Morn, chiamata la Valle della Morte, era un tempo il centro del grande regno di Taklakot Un giorno vi giunse un potente mago che portava al popolo un grosso dono, o cosi almeno si credette. Era una pietra magica capace di imbrigliare l'energia del sole. La gente di Taklakot crebbe in sapienza, ma era un potere conquistato senza saggezza e una grande calamità cadde su di loro. Non si sa come, l'energia della Pietra del Sole si liberò d'un tratto, distruggendo in un solo giorno un intero popolo. L'arida distesa che vedi è tutto ciò che è rimasto, e da allora è sotto il peso di una tremenda maledizione".
"E la Città Proibita? Come mai è rimasta in piedi?" chiede Wamu.
"Le montagne che circondano la valle hanno contenuto la forza dell'esplosione. La Città Proibita, Guanima, si trova al di là di quelle montagne ed è stata costruita per difendere il passo che portava a Taklakot; oggi è l'unico resto di quella civiltà". Gli occhi di Veltas brillano avidi. "Il valore dei suoi tesori è inestimabile" sospira.
L'educazione ricevuta dagli Shanti ti ha insegnato a non dare nessun valore alla ricchezza materiale, e queste storie di tesori nascosti non ti interessano affatto. Ancora una volta mediti sulla desolazione di questo posto: volgi lo sguardo alle colline dall'altra parte del fiume quando, improvvisamente, ti appare uno spettacolo agghiacciante e un brivido ti corre lungo la schiena. Una pallida forma spettrale scende dalle alture e aleggia sull'acqua con le braccia protese verso di te.

Se vuoi mandare un lampo di energia con l'Asta contro la visione spettrale, vai al **132**.
Se vuoi aspettare che si avvicini ancora, vai al **209**.
Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo, vai al **227**.

Se hai il Controllo sulla Materia e vuoi usarlo, vai al **256**.
Se hai il potere dell’Incantesimo e vuoi usarlo, vai al **269**.
Se hai il potere dell’Evocazione e vuoi usarlo, vai al **295**.

112

La luce della Pietra comincia ad affievolirsi e la Strega sta perdendo le forze. Continuare la sfida ti costa un punto di Volontà.

Se vuoi mantenere l’attacco a questo livello, impiegando in tutto 1 punto di Volontà in questo scontro, vai al **286**.
Se vuoi aggiungere 1 punto di Volontà, impiegando 2 punti in questo scontro, vai al **190**.
Se vuoi aggiungere 2 punti di Volontà, impiegando 3 punti in questo scontro, vai al **253**.

113

Il Krimmer non avanza, rimane al riparo del Cancello dell’Ombra. Tanith guarda verso di te con una luce di speranza negli occhi. Sollevi l’Asta e la punti contro l’ombra demoniaca che emana una strana luce nerastra.
Lo sguardo di Tanith si trasforma in un’espressione di orrore. “Oberon!” la senti gridare e la sua voce è lontanissima. “Non farlo!” Ma il lampo è già partito, e quando colpisce il Krimmer vedi Tanith che indietreggia con una smorfia di dolore: l’orrenda creatura sta facendo di Tanith la vittima del tuo attacco e ti schernisce con una risata agghiacciante.

Se vuoi attaccarlo con il Sortilegio, vai al **122**.
Se hai il potere del Sortilegio e anche la Gemma della Mente, vai al **143**.
Se possiedi la Verga Nera di Shazarak e vuoi usarla, vai al **229**.

114

Cadi a terra svenuto. Ti sei messo alla prova al limite delle tue possibilità, e perdi altri otto punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai all'**8**.

115

Agitandoti non fai altro che sprofondare sempre più nella melma. Urik attorciglia la sua lunga coda intorno alla tua Asta e te la porge; ti aggrappi freneticamente cercando di tirarti fuori. "Non agitarti" mormora."Sta fermo e palude ti lascia libero. Se ti muovi, palude ti inghiotte". Fai come ti dice e ben presto Urik riesce ad afferrarti la mano e a tirarti fuori. Non fai neanche in tempo a ringraziarlo che senti una voce gridare: "Eccoli!" Una freccia ti passa accanto sibilando: i cacciatori Shaddaki vi hanno visto.

Se vuoi affrontare il nemico, vai al **163**.
Se preferisci fuggire, vai al **283**.

116

Improvvisamente, un uomo dall'aspetto selvaggio, coperto di cenci sporchi e impolverati, ti salta addosso dal tetto di un piccolo edificio alla tua sinistra e finisci a terra. Con un grido animalesco tenta di azzannarti alla gola.
Ti ha colto di sorpresa e la tua Combattività è ridotta di due punti in questo combattimento.

Miserabile: Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci, vai al **197**.

117

Liberi un lampo di energia contro la barriera di fiamme, ma il tuo attacco è inutile: il muro di fuoco non vacilla. Hai perso due punti di Volontà.

Vai al **240**.

118

Nascosto tra le alte canne della palude uno degli Shaddaki prende accuratamente la mira e scocca una freccia che si conficca nel corpo dell'Uslo. È una ferita mortale. Precipitate, pesanti come un masso, verso un lago poco profondo, punteggiato da piccoli banchi di sabbia. Cadendo

preghi che l’acqua sia abbastanza profonda da attutire la caduta.

Vai al **125**.

119

Con un punto di Volontà ti concentri sul futuro. Percepisci la presenza di quattro persone all’interno dell’edificio: uno di loro è pronto a saltarvi
addosso. Se vuoi entrare, puoi aggiungere due punti alla tua Combattività per il combattimento che sicuramente dovrai affrontare.

Se decidi di entrare, vai al **39**.
Se preferisci proseguire lungo la strada, vai al **116**.

120

“Vecchio Kundi ha buona idea” esclama Urik. Tira fuori una piccola sfera di metallo attaccata ad una corta catena. “Dammi foglia di Azawood!” Mette la foglia nella sfera e ti chiede di darle fuoco con l’Asta. Quando il fumo comincia ad uscire dai piccoli fori nella sfera, Urik la fa roteare sopra la testa. Capisci quello che vuol fare, ricordando che con un trucco simile i Kundi ti hanno salvato da morte sicura quando le Mantidi ti avevano attaccato nella foresta di Azanam.
Urik esce dalla protezione della stella e si avvicina ai Fantasmi della Morte che indietreggiano immediatamente,

impauriti dal fumo. Urik approfitta del momento di panico e si lancia in mezzo a loro. Con un lamento disperato i Fantasmi svaniscono mentre Urik esulta trionfante.
L'uso dell'Evocazione ti è costato tre punti di Volontà e hai consumato anche una foglia di Azawood.

Vai al **129**.

121

Prima di addormentarti vai a cercare un cespuglio di Yabari, dalle cui radici si ricava un unguento che tiene lontani gli insetti. Malgrado la scarsa luce riesci a trovarlo e a preparare l'unguento, con il quale tu e Urik vi spalmate abbondantemente prima di mettervi a dormire.

Vai al **93**.

122

Il Krimmer rimane dentro il Cancello dell'Ombra, perchè deve difenderlo. Tanith ti fissa con un'espressione tormentata. Con due punti di Volontà usi il potere del Sortilegio contro la creatura dell'ombra. Tanith barcolla, urlando: “No, Oberon! Il Krimmer mi sta usando come scudo”. Una risata maligna fa da eco al suo grido.

Se hai la Gemma della Mente e vuoi usarla, vai al **143**.
Se hai la Verga Nera di Shazarak e vuoi usarla, vai al **229**.

123

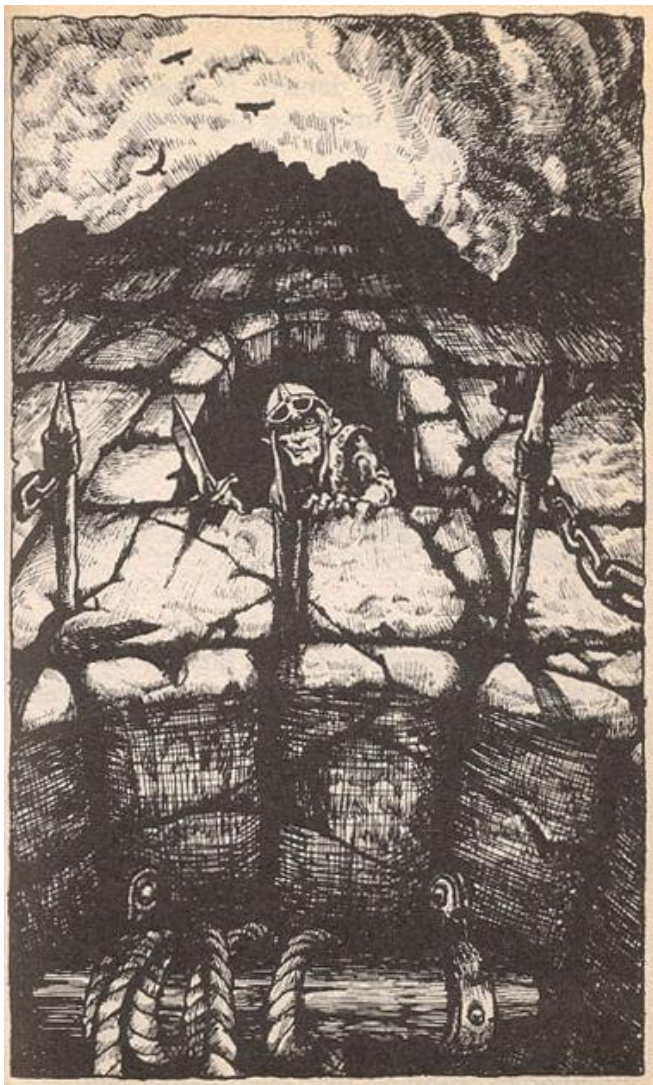
I Magdi ti sono addosso e cercano di afferrarti alla gola. Non puoi sottrarti al combattimento e devi affrontarli come un unico nemico. Grazie al potere di Shazarak, il loro creatore, i Magdi sono immuni alla magia. Perciò devi togliere due punti di Combattività per la durata di questo combattimento.

Mastini Magdi: Combattività 25 Resistenza 25

Se vinci, vai al **177**.

124 *(fig. 9)*

Arrivate davanti alle rovine di un arco che si apre nelle mura della città. Del cancello non c'è più traccia e la strada, dentro, è deserta. Tiri un lungo sospiro e fai un passo avanti; ma una voce ti blocca; "Chi va là?"
Da una finestrella in alto sbuca la testa di un vecchio, con i capelli lunghi e incollati dalla sporcizia, e gli occhi folli, iniettati di sangue. Vi guarda con aria sospettosa brandendo una vecchia spada arrugginita; "Rispondete, altrimenti non posso aprirvi il cancello!"
Guardi perplesso, prima l'arco e poi il vecchio: non vedi nessun cancello.

Se vuoi assecondare il Portiere, vai al **212**.
Se decidi di ignorare i deliri di quel povero vecchio, vai al **254**.

(fig. 9) Da una finestra in alto sbuca la testa di un vecchio.

125 *(fig. 10)*

Piombi sulla superficie del lago e ti inabissi. Fortunatamente l’acqua frena la tua discesa e rimani illeso.
Nonostante l’ingombro dello Zaino e dell’Asta riesci a tornare in superficie, scalciando con energia. Annaspando e sputando ti guardi intorno, cercando Urik. E un attimo dopo anche lui emerge dall’acqua. “Salve Mago” dice sogghignando, “tutto a posto?” Annuisci disinvolto e ti avvii, nuotando, verso un isolotto sabbioso.
L’isolotto si trova al centro del lago che è circondato da fitte canne oltre le quali, in lontananza, senti le urla degli Shaddaki che vi stanno cercando. “Dobbiamo nasconderci, ma non qua. Siamo troppo esposti” dici a Urik; stai per tornare in acqua, ma senti sulla spalla la sua mano che ti blocca.
“Aspetta!” esclama il Kundi, indicando qualcosa davanti a voi. Segui la direzione del suo braccio e vedi uno stormo di uccelli colorati alzarsi in volo dal lago, spaventati. Guardi meglio e vedi, nell’acqua, qualcosa che si sta muovendo verso di voi.
Due occhi incolori sostenuti da esili peduncoli si protendono dall’acqua, freddi e impassibili, le pupille simili a due piccole fessure rosse. “Pesce- Occhio” esclama Urik. “Molto grosso, velenoso e molto pericoloso! E adesso anche Shaddaki arrivano... non buono”. E infatti senti gli Shaddaki che si avvicinano sempre di più battendo l’alto fogliame per stanarvi. Sicuramente vi vedranno subito, bloccati qui in mezzo al lago.

Se vuoi usare il Sortilegio per creare uno scudo magico capace di deviare le frecce, vai al **181**.
Se hai il Controllo sulla Materia e vuoi usarlo, vai al **230**.
Se vuoi attaccare il Pesce-Occhio con l’Asta, vai al **274**.

(fig. 10) Due occhi freddi e impassibili, sostenuti da esili peduncoli, escono dall’acqua…

126

Il mattino seguente è ancora buio quando vieni svegliato da Urik. “Vieni, Mago. Non c’è tempo per dormire, c’è fretta”. Ancora istupidito dal sonno ti alzi, prendi lo Zaino e l’Asta e ti prepari a partire.
“E il cibo?” chiedi.
“Cibo?” sbuffa Urik con aria di disprezzo. “Cibo cresce sulla terra... acqua cade dal cielo... scende da montagna con fiume... solo uomo stupido vuole portare terra e cielo su spalle in piccola borsa. Adesso vieni”.
Urik esce dalla stanza e non ti rimane che seguirlo, nella pallida luce del mattino, lungo le passerelle di legno del villaggio. L’aria è calda e umida e le nuvole sono basse sulla foresta di Azanam. Urik è già quasi sparito nella densa foschia e fai fatica a stargli dietro mentre salta agilmente da una piattaforma all’altra. Vi lasciate alle spalle il villaggio dei Kundi e avanzate ora sui fitti rami dei giganteschi alberi di Azawood.

Se hai l’Arte dell’Alchimia, vai al **216**.
Altrimenti, vai al **257**.

127

Ci mettete più di un giorno per trovare un’uscita dal palazzo, e ancora di più per scappare dalla Città Proibita. La lunga e faticosa salita sui Monti Morn dura altri tre giorni finché, la sera del terzo giorno, alzi la testa e con una stretta al cuore vedi la faccia splendente della luna piena. Il Cancello dell’Ombra sarà da qualche parte sotto di voi, nella valle desolata Purtroppo non ce la fate: state ancora cercando il

modo per scendere dalle montagne, quando la luna cambia di nuovo. Il morbo letale di queste terre contagia anche voi e, uno dopo l’altro, tu e i tuoi compagni morite.
La tua missione finisce qui.

128

Non ci vuole un profeta per capire come andrà a finire. Mentre stai cercando di scrutare nel futuro, venti soldati puntano le loro balestre contro di te. Cadi a terra con il petto trafitto da una raffica di frecce e inizi il tuo viaggio per l’aldilà.
Hai fallito la tua missione.

129

Raccogliendo le forze per affrontare la lunga marcia notturna ti metti in cammino, pregando che i Fantasmi della Morte non ricompaiano. Sei già stanco, e la febbre ti indebolisce ancora di più.
Barcollando per la fatica nel buio pesto della notte perdi due punti di Resistenza, ma il tuo cuore si risolleva quando, all’alba, intravedi la sagoma di una città diroccata ai piedi delle montagne, là dove il fiume Belzar si biforca.

Vai al **52**.

130

Vi precipitate giù per una lunga strada che corre parallela alle mura della città, sempre inseguiti dalla folla. Ma ad un certo punto siete costretti a fermarvi bruscamente, perché vi ritrovate di fronte ad un altro branco di pazzi.

Se vuoi salire delle scale che portano ad una passerella di legno in alto, vai al **221**.
Se decidi di entrare in uno dei piccoli edifici di fronte alle mura della città, vai al **301**.

131

Prendi il gioiello e lo guardi attentamente. Il gigante ha ancora l'aria confusa.

Se hai il potere del Sortilegio, vai al **282**.
Altrimenti, vai al **305**.

132

Liberi tutta la forza della tua Asta, ma con tua sorpresa il lampo di energia scoccato contro lo spettro lo oltrepassa senza sortire nessun effetto. È un Fantasma della Morte, una specie di morto vivente, richiamato nel mondo dei vivi dallo stesso re negromante. Il tuo inutile attacco ti costa due punti di Volontà.

Vai al **169**.

133

C'è grande festa questa notte per le strade di Karnil. Gli Shaddaki sopravvissuti vengono stanati dai loro nascondigli e rinchiusi nelle segrete della fortezza. È una grande vittoria per i coraggiosi guerrieri della Lega per la Libertà; dopo tanti anni di oppressione gli abitanti di questo piccolo angolo dell'Impero dello Shadastan sono finalmente liberi.
Sei seduto con Urik in una sala della fortezza; Sado dal Lungo Coltello brinda alla tua salute con una grossa coppa di vino. "A te, Oberon! Ti ringrazio di cuore e ti auguro una lunga vita!"
Ma Urik se ne sta seduto in un angolo, brontolando: "Grande festa, piccola vittoria". E allargando in un gesto significativo le braccia, continua; "Impero del Shadastan GRANDE!"
Poi, unendo il pollice all'indice: "Città di Karnil. piccola!"
"Urik ha ragione" dici rivolgendo a Sado un sorriso caloroso, "ma almeno questo è un inizio".
"Dove andrai ora, Oberon?" ti chiede.
"A ovest, fino ai Monti Morn, e oltre".
Sado spalanca la bocca perplesso ed esclama: "Fino alla terra morta' Ma è una follia! Nessuno torna vivo da li. C'è un morbo nell'aria che uccide tutti, e i Monti Morn sono invalicabili!"
"Ci deve essere un modo per superarli" dici, "e io lo troverò!"
"C'è un'unica via conosciuta" continua Sado, "ma è pericolosissima: Guanima, la Città Proibita... la Città dei Morti!" Scuote la testa con aria mesta. "Non vuoi rinunciare a questo pazzesco progetto?"

Ti stringi nelle spalle. “Non c’è altro da fare. La visione di Urik indica la Valle della Morte, e quindi è li che devo andare”.
Sado ora tace, e scende su di voi un silenzio inquietante. Dopo un po’ ti alzi e gli auguri la buona notte, perché hai deciso di partire il mattino seguente. “Speravo che rimanessi con noi Oberon” dice. “Sei un alleato potente e forte, e io ho molto bisogno di aiuto. Presto il re negromante tenterà di privarci di nuovo della nostra libertà. Senza di te, la vittoria di oggi potrebbe diventare vana. E poi bada, hai scelto una strada segnata da un destino funesto, incurante dei miei consigli”.
“Non temere, Sado dal Lungo Coltello” rispondi. “Se porto a termine la mia missione, ci sarà libertà per tutti coloro che ora soffrono sotto il giogo del re negromante. Non posso fallire”.
Te ne vai, chiudendoti la porta alle spalle. Nonostante le tue coraggiose parole, cominci a sentirti turbato da una vaga incertezza. Urik sbuffa seccato. “Uomo coraggioso lui... ma con piccolo cervello”. E, mettendo un dito davanti al naso: “Lui vede solo fino qua. Giovane Mago impara presto... e ha la benedizione degli Shanti. Non fallirai”. Preghi che il vecchio Kundi sia un buon profeta.
Il mattino seguente ti alzi e ti prepari a partire. Il sonno ti fa recuperare un punto di Resistenza e un punto di Volontà. Sado viene a salutarti. “Voglio scusarmi per le dure parole di stanotte” dice. “Non spetta a me discutere su quello che i Maghi decidono di fare: non sono che un soldato. Ti ho portato dei doni per farmi perdonare”. E ti offre questi Oggetti:

Cibo sufficiente per 5 Pasti
Una Daga con fodero, appesi a una cintura
Uno Zaino
2 Pozioni di Vigorilla (ogni pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza)

Una Fune

Prendi quello che vuoi, segnando tutto sul Registro di Guerra.

Vai al **75**.

134

Wamu ha una brutta ferita alla spalla, ma è riuscito ugualmente a uccidere l’avversario. A questo punto, la folla di cortigiani pazzi tenta di bloccarvi: sono disarmati, ma pieni di rabbia Combatti disperatamente cercando di uscire dalla sala del trono.

Cortigiani Pazzi: Combattività 18 Resistenza 23

Se sei ancora vivo dopo 3 scontri, vai al **153**.

135

Incerto sulla direzione da prendere, prosegui lentamente lungo il corrodoio: sei così sfinito che non ce la fai a correre. Ad un tratto sentite le urla dei cortigiani infuriati che vi sono nuovamente alle calcagna. Veltas fa un fischio per fermarvi e grida: “Nascondiamoci qui dentro”.

Se vuoi fare come dice Veltas, vai al **270**.
Se hai l’Incantesimo e vuoi usarlo, vai al **178**.

136

Aumenti la forza del tuo attacco e, per un attimo, la luce della Pietra si spegne, ma solo per riaccendersi con maggiore intensità. Gli Shaddaki si guardano intorno: le loro facce contorte rivelano uno strano miscuglio di rabbia e paura.

Se vuoi continuare ad attaccare con la stessa intensità, impiegando 1 punto di Volontà questa volta, vai al **286**.
Se vuoi rafforzare il tuo attacco, impiegando 2 punti di Volontà questa volta, vai al **253**.

137

Disegni un'ampia stella a cinque punte per segnare la zona dove siete accampati. Reciti una formula magica che vi proteggerà, impedendo ai Fantasmi della Morte di attaccarvi. Ti costa tre punti di Volontà. Lottando contro una sensazione di disagio ti metti a dormire.

Vai al **298**.

138

Bagni la foglia e la fai bruciare lentamente in mezzo a voi. Poi, stanco morto, ti sdrai a terra per dormire. (Cancella la foglia di Azawood dal Registro di Guerra.)

Vai al **298**.

139

Uno della Lega ti guida fino alla fortezza, dove cominci a creare una grande immagine illusoria Ci sono molti soldati all'interno, e ci vuole molto tempo per riuscire ad ingannarli tutti. Alla fine ci riesci: hai impiegato quattro punti di Volontà. Ed ecco che centinaia di Shaddaki escono correndo dalle caserme, assaliti da nuvoli di insetti che soltanto loro possono vedere e sentire. Grattandosi disperatamente e dandosi delle poderose manate addosso per scacciarli, aprono il cancello della fortezza e si precipitano in strada, dove gli uomini di Sado li stanno aspettando.

Vai al **207**.

140

Una freccia sibila nell'aria e ti si conficca nella spalla, facendoti urlare dal dolore. Perdi tre punti di Resistenza. Urik ti guarda allarmato: "Oberon" grida, "stai bene?" Stringi i denti e annuisci, mentre una macchia di sangue si va allargando sulla tua veste. L'Uslo sta perdendo quota rapidamente e, prima che gli Shaddaki riescano a ricaricare le balestre, state volando abbastanza vicino a terra per saltare giù. Al segnale di Urik sleghi la liana, sussultando per il dolore, e cadi a terra senza subire altre ferite.
Vi ritrovate tra l'erba della palude, che cresce altissima e vi circonda da ogni parte. Urik si alza in piedi e viene a dare

un’occhiata alla tua ferita Coraggiosamente stai per estrarre la freccia dalla spalla, ma Urik ti blocca la mano. “No, non ancora Molto sangue se la togli. Ci servono erbe... così blocchiamo sangue... fermiamo infezione, bene?” Fai di sì con la testa “Vieni, segui vecchio Kundi che trova buone erbe molto vicino”. Si allontana scrutando per terra e tu lo segui. Ben presto, arrivate ad un corso d’acqua poco profondo che si snoda attraverso l’erba come un sentiero sinuoso. Qui Urik trova quello che stava cercando e ti fa sedere accanto all’acqua. “Urik non trova niente contro dolore ma farà guarire ferita Adesso ti faccio male, mi dispiace”.
Con mano rapida e sicura estrae la freccia dalla tua spalla ti sembra di svenire. Ti strappa la manica, comprime la ferita, e con l’altra mano prende un po’ d’acqua per lavarla. Poi, con sorpresa, lo vedi prendere una manciata di fango dal fondo del ruscello e spalmarlo sulla ferita II fango è fresco e ti dà un po’ di sollievo, e asciugandosi blocca rapidamente l’emorragia. Il vecchio Kundi lava i brandelli della manica stracciata e ne fa una benda che lega attorno alla tua spalla. “Va meglio?” ti chiede.
“Ti ringrazio, Urik”. Ti dà un colpetto affettuoso.
“Non occorre ringraziare” dice. “Saggio Kundi conosce modo per guarire. Dolore passa presto”.
All’improvviso sentite un rumore agghiacciante: un ululato come di un animale ferito. Urik si fa scuro in volto e ti aiuta ad alzarti. Accovacciati tra l’erba spiate in quella direzione. In una piccola radura a circa duecento metri di distanza vedi un contadino spaurito, uno schiavo degli Shaddaki, che sta facendo una grande fatica per tenere a bada due mastini ringhiosi legati a delle massicce catene. Sono enormi belve a due teste, con un corno nel mezzo di ognuna e con delle zanne paurosamente lunghe. “Padrone, padrone!” grida lo schiavo rivolgendosi ad un guerriero alto e massiccio, senza dubbio il capo. “I Magdi... stanno fiutando qualcosa”. L’ufficiale scruta intorno con un sorriso malvagio.

Se vuoi cercare di fuggire lungo il corso d’acqua, vai al **25**.
Se vuoi tentare di attaccarli da lontano con l’Asta, vai al **105**.

141

Sei impegnato in uno scontro di Volontà. Il potere di Volontà della Strega insieme a quello della Pietra Kazim raggiunge i 40 punti. Ora fai la somma dei tuoi punteggi di Volontà e Resistenza, poi sottrai il totale da 40.

Se il risultato è 15 o più, vai al **205**.
Se è meno di 15, vai al **280**.

142

Cercando di non esporti alla luce intensa della Pietra Kazim, risali alla sua origine nell’interno della fortezza. La Strega non si accorge della tua presenza, impercettibile ma in agguato ai confini della sua mente. Lo sforzo che sta facendo per sostenere il morale dei suoi uomini appare evidente sulla sua faccia butterata.
Percepisci la presenza di un’altra mente nella stanza della Strega. È quella di Kiro, Maestro di Guerra e governatore militare della guarnigione di Karnil. È coperto di sudore e trema, perchè teme l’ira del re negromante e la paura lo sta indebolendo.

Se vuoi avere il controllo della mente del Maestro di Guerra, vai al **31**.

Se vuoi avere il controllo della mente della Strega, vai al **49**.

143

Tiri fuori il rosso gioiello. Richiamando il potere del Sortilegio concentri la tua volontà sulla Gemma, che si accende di una luce rosso sangue. Dirigi questo potere contro il Krimmer nel tentativo di piegarlo alla tua volontà. Tanith
si irrigidisce e, come un automa, volge la testa verso di te. Il tuo attacco non ha avuto nessun effetto sul Krimmer, che scoppia in una risata beffarda. Hai usato due punti di Volontà.

Se vuoi usare il potere del Sortilegio contro il Krimmer, vai al **122**.
Se hai la Verga Nera di Shazarak e vuoi usarla, vai al **229**.

144

Con l'astuzia malvagia che tu ormai conosci bene gli Shaddaki si fanno scudo con gli schiavi, facendone una barriera umana che impedisce agli assalitori mascherati di usare tutta la loro forza per non uccidere gli innocenti che sono venuti a liberare.
Vedi che le catene che ammanettano gli schiavi si congiungono tutte ad un anello di metallo; se riesci a romperlo, potrai liberare tutti gli schiavi in un colpo solo. In piedi, accanto all'anello, c'è uno Shaddako di guardia. Ti lanci coraggiosamente contro di lui, che spalanca gli occhi

sorpreso, ma subito reagisce: afferra una gemma rossa che porta appesa al collo e subito il suo schiavo personale fa un passo avanti. Alto più di due metri e dotato di muscoli poderosi che guizzano sotto la pelle color ebano, ti fissa con uno sguardo vuoto sollevando un enorme spadone.

Se vuoi attaccare il gigante nero, vai al **179**.
Se vuoi sferrare un attacco da lontano contro il guardiano degli schiavi, vai al **196**.
Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo, vai al **266**.

145 *(fig. 11)*

Tracci la stella a cinque punte nella polvere e pronunci la formula magica. I Fantasmi della Morte non si avvicinano, bloccati dal potere della stella. Voi quattro ve ne state dentro, uno addosso all'altro, guardandoli atterriti.
"Oberon" sussurra Wamu, "ancora non se ne vanno. Non possiamo restare qui per sempre".
"Loro si, però" dice Urik seccato.

Se possiedi qualche foglia di Azawood, vai al **120**.
Altrimenti, vai al **162**.

146

Non hai tempo per creare un'immagine illusoria, gli Shaddaki stanno avanzando troppo in fretta Cerchi allora di suscitare in loro l'impulso a fuggire.

(fig. 11) I Fantasmi della Morte non si avvicinano bloccati dal potere della stella.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai il Flauto dei Ciaksu, aggiungi 3 al numero che esce.

Se il numero scelto va da 0 a 5, vai al **42**.
Se va da 7 a 12, vai al **289**.

147

Chiudi gli occhi e proietti la forza del tuo pensiero avanti nel tempo. Ti costa un punto di Volontà. Il rumore che hai sentito è prodotto da uno Shaddako che sta tentando di prendervi alle spalle, perciò la cosa migliore è colpire il guerriero da lontano con l’Asta prima che entri in azione.

Vai al **223**.

148

Sollevi la Verga Nera e la punti verso la porta. Mentre ti concentri vedi che la Verga emana un sottile fascio di luce molto intensa, la porta si apre da sola rivelando un altro passaggio che conduce verso l’alto.

Se vuoi passare attraverso la porta, vai al **267**.
Se preferisci rimanere dove sei, vai al **213**.

149

Il Magdi infuriato non si decide a morire, nonostante tutte le ferite che gli hai inferto. Urik non ti è di grande aiuto: è troppo vecchio e debole per combattere in un corpo a corpo, e può soltanto star lì a guardarti spaurito. È tanta la sua preoccupazione, che non si accorge nemmeno dei guerrieri Shaddaki che avanzano furtivamente verso di voi. In un attimo venite sopraffatti e, ad un ordine del loro capo, il mastino molla obbediente la presa.
“Non è gran che come bottino” esclama l’ufficiale con tono sprezzante, “ma almeno ci siamo sgranchiti un po’!” Ti portano via l’Asta e lo Zaino e ti legano stretto, mani e piedi, con delle cinghie di cuoio. “Carino questo giocattolo” dice sempre l’ufficiale, esaminando l’Asta. “Dì un po’, ragazzo, chi sei?” Naturalmente non apri bocca. “Hai perso la lingua? Bada che posso fartela perdere io, e per sempre!” E così dicendo ti assesta una sberla poderosa, sorridendo cinicamente. Urik si sta agitando furiosamente per liberarsi dalle mani che lo trattengono. “Sta fermo, ‘uomo scimmia’, se non vuoi subire lo stesso trattamento!” E rivolgendosi nuovamente a te, con uno sguardo colmo d’odio: “Allora, ragazzo? Cosa sai della Lega per la Libertà? Sei una spia, eh? Parla, sporco ribelle!”
Continui a non rispondere. Non sai niente di questa Lega; ma sapere che esiste una forma di resistenza organizzata che combatte contro il potere nefasto del re negromante ti è di conforto. Spazientito, l’ufficiale si allontana minacciando: “Kiro, il Maestro di Guerra, scoprirà tutto quello che gli serve appena saremo di ritorno a Karnil, e per voi sarà difficile non rispondere a Mamma Niba”.
Rabbrividisci ricordando la tua precedente esperienza con Mamma Uba e la Pietra Kazim, al tuo arrivo al porto di Suni. Queste streghe seguaci di Shazarak sono molto potenti

e diffondono le sue leggi corrotte in tutte le città dell’Impero.
“Muovetevi, canaglie, dobbiamo raggiungere Karnil il più presto possibile!” E guardandovi di traverso aggiunge sotto voce: “C’è qualcosa che non mi convince in quei due”.
Fate il viaggio appesi a lunghi pali di legno, come trofei di caccia. Ti tengono sempre con le mani e i piedi legati, e ti danno solo qualche resto di cibo e un po’ d’acqua. Al secondo giorno hai perso tre punti di Resistenza e sei così indebolito da non poter far uso della tua magia; cominci a chiederti se riuscirai a sopravvivere a questo viaggio.

Vai al **200**.

150

Adesso devi fare un Pasto, altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Al buio perdi ben presto la cognizione del tempo che passa. Maledici la tua mala sorte e pensi che dovrai per forza ricorrere al potere dell’Asta per far saltare la porta della prigione; ma ti senti troppo debole e devi ancora arrivare alla Valle della Morte, che certamente ti riserverà altri pericoli. Vieni distolto da questi tristi pensieri da grida e da un rumore di lotta provenienti dall’alto. Improvvisamente la porta della prigione si spalanca e vedi la massiccia figura sorridente di Wamu che ti guarda, con in mano lo spadone insanguinato. “Ma come...?” balbetta Veltas.
“Il fiume mi ha trascinato a valle senza che io potessi oppormi alla forza della corrente” dice Wamu. “Vi ho cercato dappertutto. Per fortuna ero lì vicino quando siete stati catturati e ho visto che vi portavano quaggiù, in questa cripta...” Si gira e assesta un fendente ad un miserabile che

sta tentando di trascinarlo via dalla porta; lo schiaccia come una mosca e poi si rivolge nuovamente a voi: “Venite, adesso. Dobbiamo fare in fretta!”
Vi tira fuori, uno alla volta, fermandosi soltanto per sferrare un calcio a due miserabili che bloccano l’uscita dalla cripta. “Da questa parte” dice indicando uno stretto passaggio che porta in alto. “Mi sembra che queste creature siano restie a passare di qua, perciò penso che non ci seguiranno”. Attraversate il passaggio correndo più velocemente possibile, con Wamu che vi protegge alle spalle, e arrivate ad una pesante porta che Urik apre con facilità.

Vai al **26**.

151

Ve ne state accovacciati tra la fitta erba della palude e non osate quasi respirare, per paura che vi scoprano. Un guerriero Shaddako si ferma per guardarsi attorno, a pochi metri di distanza dal vostro nascondiglio. Poi fa un passo nella vostra direzione ma improvvisamente sprofonda, con un grido allarmato, nello stesso pantano che già vi aveva intrappolato. Le sue invocazioni richiamano l’attenzione di alcuni suoi compagni, che vengono a soccorrerlo imprecando e prendendolo in giro.
Con un cenno soddisfatto del capo Urik ti fa segno di seguirlo. Con passi cauti e silenziosi vi allontanate dagli Shaddaki, approfittando di questo inaspettato momento di confusione che li ha distratti. Quando Urik ritiene di aver distanziato a sufficienza i nemici, ti fa cenno di sedere. Con mano sicura strappa la freccia conficcata nella tua spalla, sussurrandoti: “Non gridare”. Stringi i denti e sopporti: con l’acqua di un ruscelletto che scorre li vicino ti lava la ferita.

“C’è buona medicina qui” dice, affondando la mano nell’acqua e ritirandola piena di una fanghiglia che applica in abbondanza sulla piaga. Il fango, fresco, lenisce il dolore lancinante alla spalla, e asciugandosi blocca l’emorragia. Ringrazi Urik per il suo prezioso aiuto.
D’un tratto, sentite un ululato agghiacciante e un brivido di paura vi percorre la schiena. Cautamente Urik si alza a sbirciare oltre l’erba che gli arriva alle spalle, cercando di capire da che parte arriva. Immediatamente riabbassa la testa e, volgendosi verso di te con un’espressione preoccupata, dice che gli Shaddaki hanno dei mastini da caccia e che si stanno preparando a sguinzagliarveli contro. Sono i Magdi, feroci mastini a due teste, creature di Shazarak il re negromante.

Se vuoi rimanere ad affrontare i Magdi, vai al **123**.
Se preferisci evitarli e fuggire seguendo il corso d’acqua che attraversa l’erba, vai al **156**.

152

Scuoti la testa e cerchi di creare, ancora una volta, con la forza della concentrazione uno Scudo del Sortilegio. “Dobbiamo farcela” dice Urik con insistenza. Ma è troppo tardi. Prima che tu riesca a completare lo Scudo, un nugolo di frecce oscura il cielo. Con un rantolo esali l’ultimo respiro e cadi nelle fosche acque del lago, il corpo trafitto in più parti.
La tua missione si conclude qui, tragicamente.

153

Con l’impeto travolgente del tuo attacco ti sei aperto un varco verso l’ampio passaggio ad arco che costituisce l’unica via d’uscita dalla sala del trono. “Adesso, Oberon!” grida Wamu. Con Urik e Veltas nel mezzo, vi lanciate verso l’arco, menando colpi micidiali a chiunque si avvicini troppo.

Se il tuo punteggio di Resistenza attuale è di 10 punti o più, vai al **19**.
Se è di 9 punti o meno, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai scelto
va da 0 a 5, vai al **27**.
Se va da 6 a 9, vai al **33**.

154

Ignori il loro malvagio sarcasmo e prosegui verso le montagne. Lentamente, i Fantasmi della Morte si spostano nella tua direzione e, più si avvicinano, più sei preso dal panico.

Vai al **59**.

155

La sicurezza degli Shaddaki è visibilmente scossa quando vedono che il lampo magico disintegra uno dei loro

guerrieri, riducendolo in cenere. L’impiego dell’Asta ti è costato due punti di Volontà. Sei sbalordito perché a quanto pare i tuo poteri sono enormemente aumentati dall’ultima volta che li hai usati. Un lampo di energia simile a quello che hai appena lanciato ti avrebbe normalmente assorbito molti più punti di Volontà. Con un sorriso sardonico osservi gli Shaddaki che, terrorizzati, si buttano giù al riparo.
L’ufficiale tenta di riportare l’ordine tra le file dei suoi guerrieri; strisciando, cercano rifugio dietro l’erba alta della palude e caricano le balestre. Ben presto gli Shaddaki saranno pronti a scaricarvi addosso tutte le loro frecce. Ti rendi conto di essere in una brutta situazione: i tuoi nemici non sono certo a corto di munizioni e il tempo lavora per loro. Voi non avete né cibo né un riparo sicuro.

Se vuoi tentare di svignartela a nuoto, vai al **5**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi prevedere come andrà a finire, vai al **128**.

156

La fitta vegetazione della palude rappresenta un riparo ideale, e grazie alla rete di piccoli corsi d’acqua e ruscelli potrai confondere sicuramente qualsiasi traccia. L’intera distesa verdeggiante degli Acquitrini di Gurlu è un immenso labirinto naturale.
L’aria è pesante, umida e piena di insetti. Attraversi il ruscello sguazzando nella melma scura e lottando per mantenere un’andatura veloce. I tuoi sforzi vengono ricompensati, perché alla fine il rumore dell’inseguimento e le urla rauche degli Shaddaki svaniscono in lontananza. A quanto pare ti sei liberato dei tuoi inseguitori.

Vai al **252**.

157

Chiami Wamu. “Sorveglia questo ingresso” dici legandoti alla Fune e indicando il foro in cui hai deciso di scendere. Wamu annuisce con una smorfia. “Veltas, tu cala la Fune lentamente”.
Con un balzo raggiungi il ciglio del cunicolo e cominci a scendere piano. Atterri sul fondo sano e salvo e aspetti che Urik ti raggiunga. Una vita trascorsa sugli alberi lo ha reso più che mai adatto a imprese del genere e, in men che non si dica è a terra, accanto a te.
Vi trovate nel bel mezzo di una specie di alveare di pietra. La luce della luna piena filtra attraverso i fori alla superficie e il labirinto è illuminato da una luce trasparente. Urik annusa l’aria e dice: “Seguimi!” Col cuore carico di tensione ti prepari a raggiungere la tua meta.

Vai al **272**.

158

Sferri il colpo finale e il Portiere cade a terra morto. D’un tratto, una folla di persone mezze nude e con lo sguardo feroce sbuca dall’angolo di una strada e avanza ondeggiando verso di te. Sono più di una dozzina di uomini, donne e bambini che ululano con intenzioni omicide. Terrorizzato, ti volti e cominci a correre.

Vai al **130**.

159

L'energia dirompente della tua Asta scaglia in aria il guerriero Shaddako, che ricade al suolo bruciacchiato e sanguinante. L'attacco ti costa due punti di Volontà. La folla avanza minacciosa verso gli Shaddaki, lanciando pietre e mattoni contro gli odiati nemici.

Vai al **40**.

160

Aumentando la tua concentrazione, riversi più energia sullo Scudo del Sortilegio, che si ingrandisce fino a includere anche Urik nel suo raggio di protezione. Ti costa altri due punti di Volontà. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai scelto va da 0 a 6, vai al **118**.
Se è 7 o più, vai al **44**.

161

Una lunga e accurata ricerca non porta ad alcun risultato. Non è nel passaggio.

Se vuoi cercare Veltas nella sala del banchetto, vai al **94**.
Se vuoi cercarlo nella sala del trono, vai al **300**.
Se vuoi continuare senza di lui, vai al **127**.

162

Sei in trappola. I Fantasmi della Morte rimangono dove sono, sussurrando parole di scherno e sfidandoti ad attaccarli. Non ti rimane che uscire dalla stella a cinque punte.

Vai al **59**.

163

Incurante del pericolo che corri ti volti e scocchi un lampo contro gli Shaddaki che avanzano a fatica attraverso l'erba della palude. L'energia colpisce il guerriero più vicino, che sta cercando maldestramente di ricaricare la balestra, e lo scaraventa al suolo, avvolto in un'accecante fiamma magica. Questo attacco ti costa soltanto un punto di Volontà Sei sbalordito dall'effetto ottenuto ad un prezzo cosi basso e arrivi alla conclusione che i tuoi poteri devono essere

aumentati notevolmente dall’ultima volta che hai usato l’Asta.
Un altro guerriero ti affronta puntandoti la balestra all’altezza del petto. Improvvisamente, prima che tu riesca ad attaccare, Urik esibisce una sua arma: un piccolo boomerang con i bordi seghettati e taglienti come la lama di un rasoio. Con grande abilità e precisione lancia il boomerang contro il guerriero, infliggendogli un colpo mortale al collo; poi corre verso di lui a riprendersi l’arma.
Un nemico armato di scimitarra balza fuori dal suo nascondiglio tra il fogliame e ti attacca, facendo roteare l’arma.

Guerriero: Combattività 18 Resistenza 25

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **30**.
Se combatti e vinci vai all’**88**.

164

Estrai la lunga e robusta Fune dallo Zaino e te la leghi alla vita. “Se dovessi cadere, tirami su” dici a Wamu che annuisce. “Faremo lo stesso per te, dall’altra parte”.
Con il cuore in gola attraversi il ponte di corsa, ma senti la pietra tremare sotto ai piedi. “Non sembra molto sicuro”! gridi a Wamu, che si assicura con l’altra estremità della Fune e, cautamente, inizia l’attraversamento. Ha raggiunto la metà del ponte, quando questo comincia a crollare: grandi lastre di pietra si staccano, cadendo rovinosamente, e Wamu è costretto a correre. Ma è troppo tardi: il ponte cede al centro e Wamu sparisce. Per quanto Urik e Veltas stringano forte la Fune, la violenza della caduta, data la mole

massiccia di Wamu, gliela strappa di mano. Anche tu vieni trascinato in avanti: sei ancora legato alla Fune!

Se il tuo totale di Resistenza è 12 o più, vai al **191**.
Se il tuo totale di Resistenza èlio meno, vai al **277**.

165

Usando quattro punti di Volontà ritorni allo stato di meditazione che ti ha guidato attraverso la palude. L’aria pullula di vita: strani uccelli che cinguettano; pelosi roditori che sfrecciano in tutte le direzioni, disturbati dal tuo passaggio; un continuo ronzio di insetti. Ma la tua attenzione è tutta concentrata sul tuo oscuro e lontano futuro, mentre ti dirigi lungo uno strano percorso tra gli stagni e le pozze d’acqua brulicanti di creature di ogni tipo.
L’aria è molto umida, e perciò avanzi con fatica e molto lentamente. Al tramonto siete ancora nelle paludi e la stanchezza vi costringe a fermarvi per la notte. Lo sforzo ti è costato un punto di Volontà. Urik scorge uno spiazzo di terreno asciutto verso il quale ti dirigi, sollevato all’idea di potere uscire dal trance. L’aria pullula di insetti notturni, e con sgomento riconosci tra essi l’inconfondibile sagoma rosso vermiglio delle Ninfe Vampiro.

Se hai il potere dell’Alchimia, vai al **121**.
Altrimenti vai al **28**.

166

Spalanchi la porta più vicina ed entri nell'edificio che, dopo una rapida perquisizione, risulta vuoto. Stai per uscire quando Urik ti grida di stare attento: ma è troppo tardi. Proprio mentre attraversi la porta, uno dei miserabili che vivono tra queste rovine ti dà una randellata con una mazza di legno. Non hai il tempo di reagire e cadi svenuto. Perdi un punto di Resistenza.
Quando riprendi conoscenza ti ritrovi sdraiato al buio, con l'Asta al tuo fianco.

Se vuoi fare luce con l'Asta usando 1 punto di Volontà, vai al **307**.
Altrimenti, vai al **150**.

167

Un forte vento ti scompiglia i capelli: nel frattempo gli Shaddaki ti saltano addosso e ti fanno a pezzi con le loro scimitarre ricurve.
La tua missione si è tragicamente conclusa.

168

Il passaggio è scavato nella roccia compatta dei Monti Mora; alla fine del corridoio si erge un muro di fuoco che brucia con incredibile intensità. Ti fermi pensieroso. “Come faremo ad attraversarlo?” chiede Wamu.

Se hai il Controllo sulla Materia e vuoi usarlo, vai al **293**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **201**.
Se vuoi attraversare il muro di fuoco, vai al **240**.

169

Coraggiosamente Wamu attacca il Fantasma della Morte, colpendolo ripetutamente con il suo spadone. Costernato vedi che la lama attraversa il suo corpo senza ferirlo. “Oberon” sussurra il Fantasma, e la sua voce risuona come un fievole eco nell’aria, “sono venuto per te”. Allunga una mano diafana che appoggia sulla tua testa. Un brivido gelato ti percorre il corpo, e immediatamente perdi otto punti di Resistenza.

Se il tuo punteggio di Resistenza è adesso di 10 o più, vai al **232**.
Se si è abbassato a 9 punti o meno, vai al **202**.

170

Appoggi la mano sulla porta e ti concentri. La chiave per aprire la porta è la Verga Nera che hai trovato nel baule.
L’impiego di questo potere magico ti costa un punto di Volontà.

Se vuoi prendere la Verga Nera e usarla per aprire la serratura magica, vai al **148**.
Se vuoi usare il potere del Sortilegio e disponi di 3 o più punti di Volontà, vai al **279**.

171

Tremando dalla paura, indietreggi alla vista del terribile spettro. In silenzio, egli allunga una mano e ti sfiora la fronte: il tocco gelido del
Fantasma della Morte ti arriva fino in fondo all'anima e cadi a terra svenuto. Hai perso quattro punti di Resistenza.

Se il tuo punteggio di Resistenza è ora di 10 o più punti, vai al **66**.
Se il tuo punteggio di Resistenza è ora di 9 o meno punti, vai al **202**.

172

In preda alla disperazione scagli la Verga Nera di Shazarak contro il demone dell'ombra. Il terrore s'impadronisce di te quando ti accorgi che il Krimmer è uscito illeso dall'impatto con la Verga, che cade rumorosamente sul pavimento roccioso: con mossa rapida, il demone si china a raccoglierla.

Vai al **310**.

173

Quella sera Wamu e Urik ritornano con abbondante selvaggina, bacche selvatiche e Lianor. Dopo aver cucinato e distribuito il cibo, ti accorgi che ti rimangono più vivande

di quante tu possa trasportare. Puoi portare con te quanto cibo vuoi, ma ricorda che un Pasto conta come un Oggetto nello Zaino.
Il mattino seguente entrate nella regione tristemente nota come “terra morta”.

Vai al **195**.

174

Attingi energia dalla Dimensione Astrale, la fonte che alimenta il potere del Sortilegio.
Impieghi soltanto un punto di Volontà (cancellalo dal Registro di Guerra) per ottenere l’energia che proietti sulla Gemma. Questa comincia subito ad accendersi di una luce rosata. Mentre fondi la tua forza con quella della Gemma, cominci a capire la sua vera natura; la Gemma è un trasmettitore del pensiero, un mezzo capace di aumentare e amplificare l’energia della mente. In questo modo consente a tutti, anche agli inesperti, di esercitare il controllo sulla mente degli uomini. Il Sortilegio ti permetterà di trasmettere questa forza a grande distanza.

Se vuoi usare 2 punti di Volontà per controllare la mente di chi usa la Pietra Kazim, vai al **14**.
Se ne vuoi usare 3, vai al **142**.

175

Ti avvicini ad un edificio piuttosto alto, con il tetto a cupola. Cerchi di aprire la porta, ma inutilmente: è chiusa a chiave. Mentre lasci andare la maniglia, senti uno scalpiccio di piedi nudi provenire da dietro la porta. Veltas, il ladro, tira fuori un gran mucchio di chiavi. “Vuoi che te la apra?” chiede con aria sicura.

Se vuoi che apra la porta vai al **39**.
Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo, vai al **119**.

176

Con un balzo raggiungi la porta per impedire a quei selvaggi di fuggire, e assesti loro una scarica di colpi spietati. Per quanto impauriti, rispondono all’attacco combattendo con tutte le loro
forze.

3 Miserabili: Combattività 18 Resistenza 25

Se vinci il combattimento, vai al **308**.

177

Finalmente il secondo mastino muore, e tiri un sospiro di sollievo. Hai speso molta energia nello scontro ma, su insistenza di Urik, dovete proseguire con tutta la velocità

consentita dal terreno fangoso, seguendo il percorso sinuoso di un corso d’acqua poco profondo e stando ben attenti a restare al coperto, tra l’alta erba della palude.

Vai al **156**.

178

Crei un’immagine illusoria trasformando te e i tuoi compagni in cortigiani cenciosi. Ti costa un punto di Volontà. Quando le guardie e la folla vi hanno superato, ti metti a correre nella direzione opposta. “Seguitemi! Ho trovato una via d’uscita” dice Veltas, e vi conduce nuovamente nella sala del trono.

Vai al **38**.

179

Cerchi di abbattere il gigante, ma i suoi riflessi sono sorprendentemente rapidi e il tuo colpo va a vuoto. Con forza sovrumana ti assesta un fendente sul collo, uccidendoti all’istante.
Sei morto. La tua missione è fallita.

180

Dopo una breve sosta, la pattuglia di guerrieri Shaddaki avanza lentamente attraverso l’erba della palude. Urlando rabbiosamente il capo ordina ai suoi di mettersi al riparo; non danno l’impressione di aver fretta e non sembrano preoccupati dall’eventualità che possiate costituire una minaccia per loro.

Se vuoi sferrare un attacco a distanza con l’Asta, vai al **155**.
Se vuoi creare uno Scudo protettivo intorno a te, vai al **199**.

181

Ricorri alla vibrante energia della tua mente per plasmarla secondo le tue necessità e crei, davanti a te, un campo di forza da cui emana un bagliore luccicante. “Urik” chiami, “dietro a me, presto!” Urik obbedisce. La tensione aumenta mentre ti aspetti di essere scoperto.
L’impiego di questo potere è costato, finora, due punti di Volontà.

Vai al **183**.

182 *(fig. 12)*

Wamu compare al tuo fianco e con lo spadone attacca la creatura che si sta contorcendo. Veltas e Urik ti afferrano per il mantello e ti trascinano via dal luogo della lotta,

(fig. 12) Wamu ormai combatte accecato dall’ira.

mentre Wamu sta vibrando ampi e poderosi fendenti. “Lui più pericoloso per te che per Biscia dei Crateri” grida Urik, indicando Wamu che è ormai accecato dall’ira.
D’un tratto un urlo acuto ti fa trasalire. È Veltas che sta lottando come un forsennato per liberarsi dalle spire scheletriche di un’altra Biscia.
Non osi sferrare un attacco con l’Asta per paura di colpire il ladro.

Se vuoi colpire la Biscia, vai al **206**.
Se vuoi aspettare, vai al **255**.

183

I brevi attimi che passano prima che il primo Shaddako ti scopra sembrano un’eternità. Immediatamente il guerriero si butta a terra, rotolando al riparo di una roccia sulla riva del lago. Urla qualcosa ai suoi compagni che avanzano tra le alte canne.
Senti un ordine secco, seguito dal sibilo di una dozzina di frecce che il tuo Scudo riesce a deviare. Dopo un breve, allarmante silenzio parte una seconda raffica, ma anche questa viene deviata. Questa volta, però, senti che lo Scudo ha perso un po’ della sua forza.

Se vuoi impiegare altri punti di Volontà per rafforzare il tuo Scudo, vai al **68**.
Se preferisci lasciarlo così, vai al **95**.

184

State percorrendo il passaggio già da alcuni minuti, quando improvvisamente Wamu nota l’assenza di Veltas.

Se vuoi tornare indietro lungo il passaggio a cercarlo, vai al **161**.
Se vuoi cercare Veltas nella sala del banchetto, vai al **94**.
Se vuoi cercarlo nella sala del trono, vai al **300**.
Se vuoi continuare senza di lui, vai al **127**.

185

Con il feroce mastino alle calcagna, Tu e Urik vi fate strada lungo il corso d’acqua che porta fuori dal pantano. Purtroppo il terreno fangoso rallenta la vostra corsa, impedendovi di distanziare la belva. Perciò ti fermi di scatto e, facendo oscillare l’Asta con un movimento ad arco, scarichi un lampo che va a colpire dritto sul muso il Magdi. Non gli provochi una ferita grave, ma la tua bravata serve a qualcosa; il Magdi è troppo stordito per continuare l’inseguimento. Una delle due teste ciondola da un lato inebetita, mentre l’altra è troppo confusa per capire che cosa è successo.

Se vuoi uccidere il Magdi, vai al **149**.
Se preferisci scappare, vai al **156**.

186

Veltas esamina il ponte da vicino, e dopo una breve riflessione si volta: “Secondo me tiene, ma faremo meglio ad attraversarlo uno alla volta Chi vuole andare per primo?” E si allontana di un passo, mostrando chiaramente di non aver nessuna intenzione di essere lui. Urik gli lancia un’occhiata di disapprovazione e si fa avanti. “Io, Kundi, uomo vecchio, ma non avere paura”. Detto questo attraversa il ponte con la velocità consentitagli dalle sue vecchie ossa. Alcune pietre si staccano e precipitano nelle acque oscure.
“Adesso vado io” dice Veltas lanciandosi di corsa con passo agile, prima che qualcuno riesca a precederlo. È talmente leggero che il ponte non risente minimamente del suo passaggio; arrivato dall’altra parte, invita te e Wamu a fare altrettanto. “È sicuro” dice.
“Io sono il più pesante. Dovresti andare tu ora” dice Wamu rivolgendosi a te.

Se hai una Fune, vai al **164**.
Se non ce l’hai, vai al **294**.

187

Dopo una breve attesa, un Gigante delle Rocce si scava una via lungo il passaggio. Attraversa a grandi passi sicuri il muro di fuoco e non fa ritorno. Non ci hai capito niente, e la barriera di fiamme è ancora là. L’impiego di questo potere ti costa un punto di Volontà.

Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **201**.

Se vuoi lanciare un lampo con l’Asta contro il muro di fuoco, vai al **117**.
Se vuoi attraversare la barriera di fiamme, vai al **240**.

188

Mirando al balestriere più vicino scocchi un lampo di energia con l’Asta. Una lingua di fuoco incandescente fende l’aria ed esplode in un’enorme fiammata che inghiottisce il guerriero, riducendolo in cenere. Tutto ciò che rimane dello Shaddako è un enorme cratere fumante.
Con un grido d’angoscia, l’Uslo si libra alto nell’aria, velocissimo. Sotto, gli Shaddaki si disperdono, fuggendo in tutte le direzioni e buttandosi a capofitto tra le alte canne della palude.
Il risultato del tuo attacco ti lascia alquanto sbalordito: i tuoi poteri sono notevolmente aumentati dall’ultima volta che li hai usati. Con soli due punti di Volontà (ricordati di sottrarli dal tuo punteggio attuale) hai lanciato un attacco che, prima, ti sarebbe costato molto di più.
State volando alti nell’aria e avete perso di vista gli Shaddaki. Cominci a chiederti, tuttavia, come farai a tenere sotto controllo il tuo pennuto destriero. Scegli un numero a caso dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai scelto è 5 o meno, vai al **15**.
Se il numero che hai scelto è 6 o più, vai al **140**

189

Barcolli malfermo sulle gambe. Lo sforzo ti ha indebolito, ma la mano di Wamu ti sorregge. “Stai bene?” ti chiede. Fai cenno di sì con la testa. “Allora me ne posso andare” dice Wamu, sguainando lo spadone. “Gli Shaddaki devono essere eliminati per sempre da questa terra!”
Si volta e con passo agile e leggero si dirige correndo verso il luogo in cui più alto è il fragore della battaglia Gli sforzi ti hanno privato di quattro punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **133**.

190

L’energia della tua Asta assorbe, consumandola, la luce rossastra della Pietra Kazim. Gli Shaddaki se ne stanno là impietriti con un’espressione tormentata dalla paura e dall’incertezza.

Vai al **286**.

191

Vieni trascinato verso il ponte che sta crollando. Wamu penzola impotente all’estremità della Fune e guarda atterrito le acque veloci sotto di sé. “Io... io non ce la faccio più a tenerla” urli a Urik e Veltas che, immediatamente, si fanno avanti. Ma appena mettono piede sul ponte pietre e mattoni

si staccano precipitando in acqua. “Fermatevi, o per noi è la fine!” gridi.
Improvvisamente, prima che qualcuno riesca ad agire, la tensione della Fune si allenta di colpo e cadi all’indietro: vedendoti in difficoltà, Wamu l’ha recisa con la sua spada lasciandosi cadere nel fiume. Con orrore lo guardi lottare contro la corrente e poi sparire. “Oberon! Allontanati... il ponte!” urla Urik. Con gli occhi pieni di lacrime ti allontani dal ponte, barcollando. Troppo sconvolti per parlare, vi incamminate tutti e tre verso la Città Proibita

Vai al **124**.

192

Concentri altra energia sullo Scudo, per poter includere anche Urik e l’Uslo nel suo campo di protezione. Ti costa quattro punti di Volontà, ma è una mossa saggia.

Vai al **44**.

193

Improvvisamente la Verga Nera ti si incendia in mano. Urli dal dolore, mentre una fiammata ti divora. Cadi al suolo davanti al Cancello dell’Ombra. Tanith ti chiama, ma non puoi più sentirla: sei una vittima del fuoco micidiale di Shazarak, e l’ultima cosa che senti è la risata malvagia del re negromante.

La tua missione fallisce proprio davanti al Cancello dell’Ombra.

194

Il mattino seguente, Urik esplora la zona. Entrambi decidete di dirigervi verso la città di Karnil, che si trova al limite settentrionale degli Acquitrini di Gurlu, sulla riva opposta del fiume Suni. Urik spiega che state per entrare nel cuore della palude e che il pericolo certamente aumenterà. Ti conduce in cima ad una collinetta dalla quale puoi osservare il terreno davanti a voi. Puoi scegliere tra due percorsi: quello a nord-ovest presenta un groviglio di arbusti e bassi cespugli e, più oltre, una giungla di alberi nodosi, coperti da licheni. La pista a nord è la più diretta, ma il terreno è più pericoloso. L’erba alta della palude s’interrompe bruscamente davanti ad un’ampia distesa di fango e melma, disseminata di alberi tozzi e neri e di pozze d’acqua stagnante. Urik ti avverte che il terreno è infido poiché nasconde tratti di sabbie mobili.

Se vuoi seguire il percorso più lento a nord-ovest, vai al **2**.
Se vuoi seguire il percorso più veloce, a nord, vai al **12**.

195

La terra è arida e silenziosa: non cresce neppure un fiore, né si ode il canto di un uccello. La calma è opprimente e ti senti come soffocare: sei entrato nella ‘terra morta’.

Camminando sollevi nuvole di cenere e polvere. Tutto è incredibilmente grigio intorno: il suolo stesso è ridotto in cenere. “Come...” mormori nel silenzio, “come è potuto accadere tutto ciò? Cosa ha potuto avvelenare cosi questa terra?”
“Non conosci la leggenda?” chiede Veltas, sorpreso.
Scuoti la testa. “Racconta” dici, se non altro per il conforto di udire un’altra voce umana.

Vai al **111**.

196

Mentre il gigante ti attacca la fiamma argentata della tua Asta uccide il guardiano degli schiavi, all’istante. Ti costa due punti di Volontà. Il gigante barcolla, chiaramente confuso. Scuote la testa e guarda la spada come se non fosse sua La gemma al collo del guardiano continua a brillare.

Se vuoi attaccare il gigante, vai al **179**.
Se vuoi prendere la gemma dal collo del guardiano morto, vai al **131**.

197

Il miserabile giace morto ai tuoi piedi. Veltas ti dà un colpetto sulla spalla e indica la strada. Uno sciame di miserabili urlanti vi sta attaccando. Ce ne sono a centinaia: un esercito di pazzi cenciosi e sciancati, coperti di sudiciume e di polvere. La maledizione della città dei morti incombe su

di loro: è la maledizione di una vita trascorsa tra lo sfacelo di rovine cadenti, di un'esistenza sopravvissuta alla profonda desolazione della 'terra morta'.
Immediatamente ti giri e cominci a correre, seguito da Veltas e Urik, con la banda dei miserabili alle calcagna.

Vai all'**84**.

198

Tieni stretta la Gemma in mano e lasci che il suo potere ti investa Immediatamente la tua mente è assalita da una moltitudine di ricordi, perchè la Gemma è molto antica Scopri le buone e le cattive intenzioni di quelli che l'hanno posseduta in passato; più facile da intuire è la malvagità del guardiano degli schiavi che l'ha avuta per ultimo. Inconsapevole del suo potere, egli l'aveva usata per piccoli furti e meschine ribalderie, prendendosela con coloro che si erano attirati i suoi malumori.
Gradatamente arrivi a comprendere la vera natura della Gemma: è un trasmettitore del pensiero, un oggetto magico in grado di aumentare e amplificare l'energia mentale. Può controllare soltanto una mente alla volta, ma il Sortilegio ti permetterà di trasmettere questo potere a grande distanza. L'impiego della Psicomanzia ti costa un punto di Volontà.
Con due punti di Volontà tenti di controllare la mente di chi sta usando la Pietra Kazim.

Vai al **14**.

199

Concentri la tua mente sulla creazione di un campo di forza magica e riesci a completare l'incantesimo appena in tempo per deviare il fitto
nugolo di frecce che avanza sibilando verso di te. Seccato dal fallimento della sua azione, l'ufficiale Shaddako ordina ai suoi di ricaricare le balestre. Parte una seconda raffica, che viene però deviata come la prima; ma questa volta lo Scudo si indebolisce.

Se vuoi impiegare altri punti di Volontà per rinforzare lo Scudo, vai al **68**.
Altrimenti, vai al **95**.

200

È l'ultimo giorno del vostro difficile viaggio. Ad un tratto siete destati dalle grida degli Shaddaki, e dopo alcuni minuti i portatori vi scaricano a terra. “Attenti! I ribelli della Lega!” Riesci a vedere ben poco della battaglia che segue, ma intravedi molti soldati col volto coperto da veli rossi che abbattono il crudele capitano degli Shaddaki.
Quando finalmente la battaglia è finita, i soldati mascherati liberano te e Urik dalle catene. “Vi ringrazio” dici, mentre ti restituiscono lo Zaino e l'Asta.
“Sei fortunato, amico” dice uno di loro. “Noi siamo stati mandati in ricognizione, a sgomberare il campo per l'attacco di domani contro una colonna di schiavi”. Ti danno da mangiare e poi ti fai una bella dormita, che ti aiuta a recuperare due punti di Resistenza e un punto di Volontà.

Vai al **275**.

201

Chiudi gli occhi e, impiegando un punto di
Volontà, visualizzi il futuro. Con il potere della Profezia vieni a sapere che il muro di fuoco non ti brucerà.

Vai al **240**.

202

La stretta mortale del Fantasma della Morte ti ha stroncato: sei troppo debole per resistere e, ben presto, vai a raggiungere le anime dannate dell’armata di Shazarak.
La tua missione si conclude qui.

203

Impiegando due punti di Volontà ti trasformi nelfimmagine illusoria di un vecchio mendicante, e attraversi la strada di corsa. Gli uomini che ti accompagnano si guardano attorno perplessi e, in preda alla confusione, fuggono davanti agli Shaddaki che avanzano. Ma Urik, con la sua lunga coda e l’eccentrica acconciatura di piume, attira la loro attenzione: brandendo alta la spada, uno Shaddako lo assale.

Se vuoi lanciare un lampo con l’Asta contro il guerriero che sta minacciando Urik, vai al **159**.
Se vuoi caricare lo Shaddako e impegnarlo in un combattimento corpo a corpo, vai al **99**.

204

Una strada larga, la grande strada che porta a Suni, corre parallela al fiume. Vedi un lungo corteo di uomini, donne e bambini che la percorrono, allontanandosi dalla città, come anime abbandonate ad un triste destino. Dei guerrieri Shaddaki accompagnano la colonna di schiavi, andando avanti e indietro e brandendo minacciosamente delle cinghie di cuoio. “Oberon” dice Urik, “io pensavo... ce ne sono altri qui in palude. Forse...” Ma non riesce a finire, perchè una marea di uomini sbuca dai cespugli che costeggiano la palude e con delle grida spaventose si riversa sulla colonna di schiavi, brandendo alte le spade. Hanno tutti il volto coperto da un velo, ma non indossano nessuna uniforme. Le poche guardie Shaddaki cercano di disporsi a difesa lungo la strada, ma la velocità dell’imboscata impedisce loro di sventare l’attacco. Una raffica di frecce colpisce soltanto alcuni dei soldati mascherati; poi gli Shaddaki vengono sopraffatti dai loro assalitori. “Dobbiamo andare anche noi?” chiedi a Urik. Una smorfia raggrinzisce la sua vecchia faccia mentre, con un urlo di rabbia simile a un muggito, si lancia nella mischia con la velocità concessagli dalle sue vecchie ossa. Lo segui di corsa.

Vai al **144**.

205

Percepisci lo sgomento della Strega così distintamente come se fosse tuo, mentre riesci a spegnere la luce della Pietra Kazim prima che ella riesca a trovare un altro modo per attaccarti; ma ti senti molto debole dopo questo prolungato scontro, che ti è costato quattro punti di Volontà e cinque punti di Resistenza. Ricordati di aggiornare il tuo Registro di Guerra.

Se sei ancora vivo, vai al **114**.

206

Brandendo l’Asta alta sopra la testa aspetti il momento giusto per colpire. Dimenandosi, Veltas riesce a liberarsi dalle spire della bestia e, mentre rotola via, cali l’Asta in un colpo mortale. Crepitando, un lampo di energia squarcia la creatura mentre l’Asta le fracassa la testa. La Biscia dei Crateri si raggomitola su se stessa e, contorcendosi negli spasimi della morte, sparisce in uno dei tanti cunicoli che punteggiano il terreno. Questo attacco ti costa un punto di Volontà.

Vai all’**85**.

207

Sado lancia i suoi uomini all’attacco. Ma la tua attenzione è attratta da una luce giallastra che filtra dalla torretta più alta della fortezza: non può essere che la luce della Pietra Kazim, uno strumento micidiale nelle mani di qualche Strega!
Il bagliore si allarga e avvolge i soldati esitanti davanti alla fortezza, li vedi riacquistare tutta la loro baldanza, mentre la Pietra dissolve le loro paure. “Stregoneria!” mormora Sado, con una nota di disperazione nella voce. Ti senti bruciare dal suo sguardo accusatore mentre lentamente gli Shaddaki avanzano, stringendo le file, pronti a contrattaccare: si muovono come automi, mossi dal potere della Pietra Kazim.

Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo contro la Pietra, vai al **6**.
Se hai il potere dell’Incantesimo e vuoi usarlo contro gli Shaddaki, vai al **146**.
Se vuoi sfidare il potere della Pietra Kazim con l’Asta, vai al **234**.

208

Proiettando il raggio della mente verso il passato, ricordi di aver visto crescere nelle paludi un gran numero di vescicole di Musto. Queste strane escrescenze, simili a funghi, sono note per l’odore pungente che emanano scoppiando. Ad un tuo comando, alcuni degli uomini di Sado te ne procurano in abbondanza e ordini che vengano lanciate oltre le mura della fortezza Arrivate a destinazione, le vescicole di Musto esplodono, liberando una grande nube di gas dall’odore nauseante che costringe gli Shaddaki, accecati dalle lacrime,

ad aprire le porte della fortezza e a riversarsi in strada, dove gli uomini di Sado li stanno aspettando.

Vai al **207**.

209

Sospesa nell’aria, la creatura attraversa il fiume. Tra i brandelli scintillanti della sua veste intravedi il contorno indistinto di un volto tormentato e senza occhi. È un Fantasma della Morte, uno spirito dannato, evocato da Shazarak, il re negromante, e costretto a errare nel mondo dei vivi.

Vai al **169**.

210

Mentre il fuoco infuria tutt’intorno, sprofondi nello stato di meditazione necessario a trasferire la tua mente sul Livello Materiale. Un grido soffocato echeggia tra immagini di fuoco e lo sforzo ti costa tre punti di Volontà II fumo e il calore cominciano a soffocarti, ma nessuna risposta arriva ancora dal Livello Materiale. Urik crolla improvvisamente ai tuoi piedi, semisvenuto.
Alla tua mente si presenta allora una strana visione, ulteriore prova della crescita dei tuoi poteri magici. Ti appaiono quattro figure dall’aspetto umanoide, rappresentanti i quattro Elementi della Terra, dell’Aria, del Fuoco e dell’Acqua: i loro corpi sono formati dall’Elemento che raffigurano. Si

inchinano, uno dopo l’altro, le braccia spalancate in un gesto servile. Devi scegliere l’Elemento dal quale vuoi essere aiutato.

Se chiedi aiuto all’Elemento dell’Aria, vai al **90**.
Se chiedi aiuto all’Elemento del Fuoco, vai al **261**.
Se chiedi aiuto all’Elemento dell’Acqua, vai al **228**.
Se scegli l’Elemento della Terra, vai al **309**.

211

Ti prepari al combattimento, ma l’uomo esce dall’oscurità rinfoderando lo spadone. È Wamu, il gigante color ebano che hai sottratto al controllo mentale esercitato dal guardiano degli schiavi. Avanza a grandi passi verso di te, la mano tesa in un gesto di saluto. “Lasci Karnil?” ti chiede.
“Devo” rispondi con aria solenne. “Voglio arrivare alla Valle della Morte prima della prossima luna piena”.
Wamu spalanca gli occhi sorpreso: “Andrai nella ‘terra morta’?” chiede. “Nessuno è mai ritornato vivo da li, morirai sicuramente”.
“Devo provarci, è troppo alta la posta in gioco”. Gli descrivi brevemente la tua missione e il suo obiettivo finale: distruggere il re negromante e il suo infernale potere.
Wamu se ne sta zitto per un po’, assorto nei suoi pensieri. Un tempo egli era un re orgoglioso, capo del popolo di guerrieri nomadi di Masbatè, che abitavano le ondulate savane del Pianoro di Lissan. Ora è l’unico sopravvissuto alle incursioni e ai saccheggi del re del Shadastan, il tiranno disumano che lo ha privato della famiglia, del popolo e di ogni speranza. Con gli occhi brucianti d’odio al ricordo dei soprusi sopportati, ti guarda e dice: “Credo che verrò con te. Ti servirà unire la mia forza al tuo coraggio”.

Passate attraverso le buie e deserte strade di Karnil e uscite dalla porta ovest Con un uomo così al tuo fianco, come potrai fallire nella tua missione?

Vai al **50**.

212

“Siamo amici, Portiere. Avanti, apri adesso!” esclami, sentendoti un po’ a disagio.
“Che ci fate qua?” insiste il vecchio.
“Siamo mercanti” risponde Veltas, continuando la farsa “siamo qui per vendere le nostre sete in cambio dei ricchi tesori di Guanima”.
“Qual è la parola d’ordine?” chiede aspramente il Portiere. “Non potete entrare se non sapete la parola d’ordine”.
“Zampa di gallina!” risponde di botto Veltas, speranzoso.
Il Portiere si legge frettolosamente la mano, scorrendola dall’alto in basso, come se controllasse un’invisibile lista. “No, quella è di ieri. Mi avete dato la parola d’ordine di lunedi”.
“Ma oggi è lunedì!” replica Veltas in tono indignato.
“Davvero?” chiede il Portiere, meravigliato. Annuite silenziosamente con un gesto del capo. “Molto bene, allora Potete passare”.
Il Portiere scompare per riapparire subito dopo sotto l’arco: solleva l’inesistente sbarra dell’inesistente cancello e vi fa entrare facendo mostra di grande rispetto.

Vai al **104**.

213

Dopo un minuto la porta si richiude silenziosamente, come si era aperta. A poco a poco ti accorgi che la stanza sta diventando più fredda. Un vento gelido ti fa rabbrividire; non si tratta di normale aria fredda: è la presenza, ormai familiare, di un Fantasma della Morte che si materializza al centro della caverna, vicino a te. “Benvenuto” sibila minaccioso, allungando le sue lunghe dita evanescenti per afferrarti l’anima.
Lotti per rimanere attaccato alla vita, ma è una battaglia che non puoi vincere. Qui, nella sala di Shazarak, il Fantasma della Morte attinge a un potere al quale non puoi resistere, e che ti fa uscire velocemente dal mondo dei vivi.
La tua missione si conclude tragicamente.

214

Durante la notte, prima di addormentarti, devi fare un Pasto altrimenti perdi tre punti di Resistenza. Il mattino seguente proseguite il viaggio. Veltas non tenta di scappare: al contrario se ne sta molto tranquillo, specialmente quando ha Wamu vicino.
Fate molti chilometri, mentre i Monti Morn, avvicinandosi, appaiono sempre più grandi, freddi e minacciosi. La vegetazione si fa sempre più rada man mano che vi avvicinate alla regione tristemente nota come la ‘terra morta’.

Se non hai più cibo nello Zaino e vuoi fare provviste prima di proseguire, vai al **32**.

Se hai cibo sufficiente per completare la tua missione, vai al **195**.

215

Armandoti di coraggio, scocchi un forte lampo di energia contro la porta bloccata magicamente. Si ode un fischio assordante mentre il lampo sfiora la superficie granitica e si schianta contro il soffitto della sala. Una pioggia di rocce e polvere vien giù, mentre un'onda d'urto ti scaglia al suolo. Capisci che la porta è dominata da una forza molto più grande della tua.

Se hai il potere della Psicomanzia e vuoi usarlo, vai al **224**.
Altrimenti, vai al **242**.

216

Le larghe e scure foglie dell'albero di Azawood sono ricercate da maghi e alchimisti poiché si dice che, bruciando, producano un fumo che protegge dalle forze del male; inoltre, essiccate e sminuzzate, possono essere aggiunte a varie pozioni con l'effetto di aumentarne le capacità magiche.
Puoi staccare tre di queste foglie e metterle nei Sacchetto da Erborista. Ricordati di segnarle nel Registro di Guerra e non dimenticare che il Sacchetto può contenere un massimo di sei Oggetti alla volta.

Vai al **257**.

217

Cala la notte prima che Wamu e Urik ritornino. Hanno catturato della selvaggina e Urik ha fatto provvista di Lianor. Dopo aver cucinato la carne e distribuito il cibo equamente a tutt'e quattro, ti accorgi che rimane cibo sufficiente per sei Pasti.
Il mattino seguente arrivate alla regione chiamata 'terra morta'.

Vai al **195**.

218

Atterrito dall'apparizione del demone dell'ombra fai un passo in avanti, offrendogli la Verga Nera di Shazarak con il cuore gonfio di paura. Il demone si solleva verso di te e te la strappa di mano.

Vai al **310**.

219 *(fig. 13)*

Un bagliore di luce bianca emana dalla tua Asta e va a squarciare il buio della notte. La pallida luce della Pietra Kazim si smorza, finché la forza del tuo attacco la consuma completamente. Gli Shaddaki, presi dal panico, si danno ad una fuga disordinata, dopo aver abbandonato armi e armature. I soldati della Lega per la Libertà si abbandonano

(fig. 13) Un bagliore di luce bianca squarcia il buoi della notte

ad un grido di vittoria, mentre Sado dal Lungo Coltello li guida nella fortezza di pietra.

Se il tuo punteggio di Volontà è di 15 o più, vai al **48**.
Se il tuo punteggio di Volontà va da 12 a 14, vai al **189**.
Se il tuo punteggio di Volontà è di 11 o meno, vai al **114**.

220

Nonostante l'orrore irreprimibile che ti suscita la vista di quel cibo, cerchi di rifiutare nel modo più gentile possibile. Il volto del re pazzo si stravolge dalla rabbia. "Osi insultare la Corte Imperiale di Guanima!" ruggisce. Immediatamente i nobili li riuniti si trasformano in una folla ringhiosa.
"Guardie!" Le guardie del re, armate di giavellotti, entrano nella sala del banchetto. Hanno intenzioni serie e... omicide. Prima che tu riesca a difenderti, il tuo cuore è infilzato su una punta
d'acciaio.
Sei morto, e la tua missione finisce qui.

221

Cominciate a salire, ma avete fatto appena una dozzina di gradini quando la scala cede e tu, Urik e Veltas precipitate al suolo in una nuvola di polvere e legno marcio. Questa caduta ti costa un punto di Resistenza.
Mentre vi state rialzando, una folla di miserabili si riversa nel vicolo. Un uomo massiccio e peloso, con in mano una

mazza di legno, ti rivolge un sogghigno malvagio. “Grossi guai” commenta Veltas, mentre venite trascinati via dalla folla.

Vai al **41**.

222

Spieghi a Sado il tuo piano ed egli annuisce, approvando. Lasciate la caverna e salite in città.
In piedi sulle mura, ti avvicini il Flauto alle labbra e cominci a soffiare: il suono è cosi acuto che Urik è costretto a tapparsi le orecchie con le mani. Dopo un’ora, scorgi dei movimenti sul bordo della palude: i Ciaksu hanno risposto al tuo appello, proprio come avevi sperato. Rapidamente scendi dalle mura dicendo a Sado di procedere con il resto del piano: attaccare la guarnigione alloggiata in una fortezza nel cuore della città.
Travestiti da normali cittadini, tu, Urik e Sado aspettate in una strada che fiancheggia la granitica fortezza degli Shaddaki. Non appena il primo Ciaksu abbatte la porta orientale della città, all’interno della fortezza viene dato l’allarme, e una schiera di guerrieri si precipita fuori a fronteggiare il pericolo.

Vai al **207**.

223

Abbassi lo Scudo e scocchi un lampo di energia in direzione del campo Shaddako: una vampata di fiamme si sprigiona dalle canne, mentre un urlo di terrore squarcia il silenzio opprimente della palude. Un guerriero balza in piedi, barcollando, ridotto ad una torcia umana: avvolto dalle fiamme corre tra il fogliame battendosi disperatamente gli abiti, e poi si tuffa nel lago. Ma non appena raggiunge l'acqua i due Pesci Occhio in agguato si lanciano contro di lui.
"Andiamo?" chiede Urik.

Se vuoi approfittare di questa occasione per svignartela a nuoto, vai al **74**.
Se preferisci invece ricreare lo Scudo del Sortilegio, vai al **152**.

224

Fissando la porta chiusa da una serratura magica, ti concentri per scoprire il modo di aprirla.

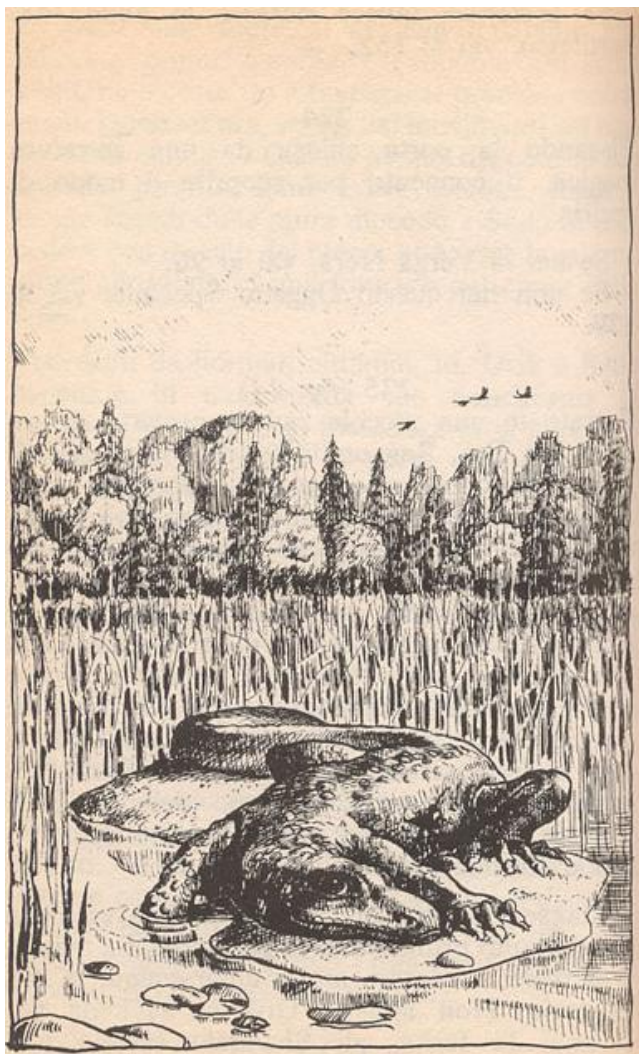
Se hai la Verga Nera, vai al **96**.
Se non hai questo Oggetto Speciale, vai al **170**.

225 *(fig. 14)*

Entrate in una piccola radura protetta da un albero di Toa. Raggomitolata all’ombra dell’albero, scorgi “una creatura che assomiglia a un rettile: è lunga poco più di un metro, con grandi occhi dolci e intelligenti che ti guardano con uno sguardo implorante. Urik spiega che si tratta di un giovane Ciaksu, un animale molto raro. Il Ciaksu adulto raggiunge i tre metri di altezza e la sua pelle è un prodotto pregiato e molto ricercato per le sue qualità di resistenza ed elasticità. Si dice che la ricchezza della città di Karnil, che si erge al limitare degli Acquitrini di Gurlu, sia basata proprio sul commercio delle pelli di Ciaksu, e che molti cacciatori vengano spesso a cercar fortuna nelle paludi.
Il Ciaksu è in grado di comunicare attraverso una forma molto primitiva di linguaggio della mente, e tu riesci a captare molto chiaramente la sua angoscia. Non appena Urik si avvicina per curargli la ferita, gli Shaddaki escono allo scoperto e si mettono a correre nella vostra direzione; sono gli stessi guerrieri che avevano ferito il giovane Ciaksu e che poi, scorgendovi, lo avevano abbandonato convinti che fosse morto.

Se vuoi fare una sosta in questa radura e proteggere il Ciaksu da altri pericoli, vai all’**11**.
Se vuoi fuggire, vai al **20**.

226

Alquanto preoccupato, crei con la forza della concentrazione uno Scudo Magico. Ma la fretta e lo sforzo cui ti sottoponi ti costano ben quattro punti di Volontà.

(fig. 14) Si tratta di un giovane Ciaksu, un animale molto raro.

L’aria si sta illuminando di bagliori: hai agito saggiamente e appena in tempo per deviare una raffica di frecce che vola verso di voi.
Finalmente, lo Spirito della Terra fa sentire la sua presenza: un’increspatura simile ad una grande onda percorre il terreno ed esplode, come un piccolo terremoto, proprio sotto i piedi degli Shaddaki, disperdendoli e uccidendoli.
“Urik” chiedi, “non c’è niente che puoi fare contro il Pesce Occhio?” Ti risponde con una smorfia; poi tira fuori un piccolo boomerang, con i bordi seghettati da una fila di denti acuminati, che scaglia contro gli occhi peduncolati del Pesce Occhio. Il boomerang trancia di netto un peduncolo prima di girarsi nell’aria e ritornare a terra, ai piedi di Urik. Un fiotto di sangue verdastro colora le acque del lago nel punto in cui si trovava il Pesce.
“È ora di andare?” chiede Urik, sogghignando.

Vai al **74**.

227

Se vuoi creare intorno a te uno Scudo Magico impiegando 2 punti di Volontà, vai al **107**.
Se hai la Gemma della Mente e vuoi usarla vai al **63**.
Se vuoi ricorrere all’energia della Dimensione Astrale e liberarla contro la creatura impiegando 3 punti di Volontà, vai al **24**.

228

Chiami l’Elemento dell’Acqua nel linguaggio degli Spiriti del Livello Materiale. In un attimo, le acque del lago si sollevano in un vortice che disperde le fiamme.
Una palla di acqua e fuoco si schianta sul tuo braccio, e la tua veste va in fiamme, ustionandoti. Perdi due punti di Resistenza. È stato un brutto momento, ma ormai è passato e l’acqua ritorna calma.

Vai al **74**.

229

L’ombra del Krimmer si confonde per un attimo, mentre i suoi occhi gialli luccicano come zanne affamate, costringendoti a indietreggiare: tale è l’intensità del male che vi vedi riflesso.

Se vuoi dirigere il raggio contro il Krimmer, usando il potere della Verga Nera, vai al **264**.
Se vuoi scagliare la Verga Nera contro il Krimmer, vai al **172**.
Se vuoi dare la Verga Nera al Krimmer, vai al **218**.

230

Chiudi gli occhi e liberi la forza del pensiero verso il Livello Materiale, il regno degli Elementi naturali: Terra, Aria,

Fuoco e Acqua. Impiegando due punti di Volontà riesci a raggiungerlo, ma si verifica uno strano fenomeno cui non avevi mai assistito prima. Invece del silenzioso aiuto degli Spiriti del Livello Materiale, ti trovi di fronte a quattro umanoidi di statura normale, ciascuno composto dall'elemento che rappresenta. Sorridi compiaciuto: sicuramente questa è una prova della crescente padronanza che hai sui tuoi poteri. A turno, i quattro esseri si inchinano, spalancando le braccia in un gesto servile.
Devi decidere da quale Elemento vuoi essere aiutato.

Se scegli l'Elemento dell'Aria, vai al **7**.
Se scegli l'Elemento del Fuoco, vai al **34**.
Se scegli l'Elemento della Terra, vai al **51**.
Se scegli l'Elemento dell'Acqua, vai all'**86**.

231

Chiudi gli occhi e, impiegando un punto di Volontà, ti concentri sul futuro. Tenti di scoprire la natura del pericolo che ti sovrasta e visualizzi un attacco imminente. Un vecchio sudicio e coperto di stracci balza dal tetto di un basso edificio alla tua sinistra. Con un balzo ti sposti di fianco: poi ti volti per affrontarlo.

Se vuoi scoccare un lampo a distanza contro il vecchio, vai al **241**.
Se vuoi avvicinarti e combatterlo corpo a corpo, vai all'**83**.
Se vuoi evitare lo scontro infilandoti in una stradina laterale, vai all'**84**.

232

Tremi, mentre un brivido gelido ti percorre le membra, e cadi sulle ginocchia quasi in stato di inconscienza; e non appena vedi il Fantasma della Morte svanire, smaterializzandosi, cadi in svenimento.

Vai al **17**.

233

Rovesci il contenuto del sacco sul pavimento di pietra. La luce della luna illumina un macabro assortimento di ossa e teschi. Veltas si avvicina, incuriosito dal miraggio del bottino, e dà un calcio al cumulo di ossa scoprendo un borsellino di velluto. Afferra avidamente la borsa, la apre strappandone i cordoni e ne tira fuori cinque Dobloni e un Dente d'Oro. Ridacchia soddisfatto, e i suoi denti luccicano nella luce cinerea mentre s'infila velocemente il denaro in tasca Poi ti offre il Dente d'Oro, che considera la tua parte di bottino. Se vuoi tenerlo, segnalo sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale.
Gli altri stanno diventando impazienti, non vedono l'ora di raggiungere la superficie. Senza perdere altro tempo li guidi su per le scale.

Vai al **245**.

234

Liberi un lampo di energia luminosa contro la pallida luce della Pietra Kazim, che tremola e quasi si spegne prima di riaccendersi con rinnovato vigore. Questo attacco ti costa due punti di Volontà.

Se vuoi impiegare più punti di Volontà in questo attacco, vai al **29**.
Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo, vai al **6**.
Se hai il potere dell'incantesimo e vuoi usarlo, vai al **289**.

235

Immerso fino al petto nella palude cerchi di rimanere immobile, e conti i battiti veloci del tuo cuore senza osare nemmeno respirare. Ti senti sprofondare lentamente. Urik è atterrato su un terreno duro, ma sembra illeso. Lo guardi disperato: portandosi un dito alle labbra per farti segno di star zitto, egli si allunga cautamente verso l'Asta che sei riuscito miracolosamente a trattenere. Ti sembra un'eternità, ma finalmente riesce ad afferrarla e comincia a tirare. Mentre le grida degli Shaddaki si allontanano, Urik ti libera dalla melma.
Stai ancora pensando alla fortuna che hai avuto, quando senti un nuovo rumore minaccioso, un terribile ululato che ti fa agghiacciare il sangue. Sollevi cautamente la testa e sbirci attraverso i giunchi: a poco meno di duecento metri di distanza vedi, nel mezzo di una piccola radura, un contadino dall'aspetto miserabile; è uno schiavo degli Shaddaki, che riesce a stento a controllare due mastini ringhiosi, tenuti a guinzaglio da lunghe catene. Non sono cani comuni: hanno

due teste ciascuno, con in mezzo un corno, e dalle fauci coperte di bava spuntano due zanne lunghissime. Urik sbircia sopra la tua spalla e bestemmia sottovoce. “Grosso guaio, Oberon” borbotta. “Scoprono nostra traccia molto presto”.
Improvvisamente il contadino grida; “Padrone! Padrone!” rivolgendosi ad un enorme Shaddako, senza dubbio l’ufficiale della pattuglia. “I Magdi... hanno fiutato qualcosa!” Il guerriero strizza gli occhi e un sorriso malvagio gli si dipinge in volto. Devi agire velocemente: non c’è tempo per elaborare complicate magie prima che lo Shaddako liberi i suoi mostruosi mastini.

Se vuoi entrare in un corso d’acqua che conduce fuori dal pantano, vai al **25**.
Se preferisci tentare un attacco a distanza con l’Asta, vai al **105**.

236

Ti tuffi nelle acque del lago e nuoti verso la riva opposta. D’un tratto, un nugolo di frecce ti si conficca nelle carni, procurandoti ferite mortali. Il tuo corpo si irrigidisce e sparisce sul fondo del lago.
La tua vita e la tua missione finiscono qui.

237

Eserciti il potere del Sortilegio contro la porta. Con una scarica di scintille, il lampo di energia rimbalza sulla

superficie granitica ricadendo sul pavimento della caverna a pochi centimetri dai piedi di Veltas. Senti che la porta è governata da una forza molto superiore alla tua.

Se hai il potere della Psicomanzia e vuoi usarlo, vai al **224**.
Altrimenti, vai al **242**.

238

Estrai la Gemma della Mente e la fissi per alcuni minuti: non hai mai usato niente di simile prima. Devi stabilire il modo più efficace per combattere la luce della Pietra Kazim, che sta manovrando gli Shaddaki come fossero automi.

Se vuoi tentare di controllare la mente di chi usa la Pietra, vai al **174**.
Se vuoi prendere il controllo della mente degli Shaddaki che avanzano, vai al **292**.
Se hai il potere della Psicomanzia e vuoi usarlo, vai al **198**.

239

Il cielo si va oscurando, mentre si addensano nere nuvole di tempesta: e subito dopo cominciano a cadere grosse gocce di pioggia sul tuo misero corpo che viene fatto a pezzi dagli Shaddaki.
La tua missione si conclude qui tragicamente.

240

Questo muro di fuoco non è che un'immagine illusoria, proiettata molto tempo fa dal mago di Taklakot. Ci deve essere qualcosa di molto importante oltre questo ingresso. Superi le fiamme e, mentre attraversi la soglia, queste si dileguano: hai disperso l'incantesimo del mago.

Vai al **54**.

241

Il miserabile ruzzola per terra avvolto in una nuvola di polvere e sporcizia. Prima che abbia il tempo di riprendersi lo fai stramazzare al suolo con un lampo dell'Asta È uno sforzo che ti costa due punti di Volontà.

Vai al **197**.

242

Ad un tratto ti rendi conto che la temperatura sta scendendo. Si è alzato un po' di vento, ma non si tratta di questo: è la cupa presenza di un Fantasma della Morte che si materializza al centro della caverna, proprio vicino a te. "Benvenuto" sibila minaccioso, mentre con i gelidi artigli ti afferra la vita e l'anima. Lotti disperatamente per rimanere attaccato alla vita, ma è una battaglia che non puoi vincere. Qui, nella sala di Shazarak, il Fantasma della Morte attinge

ad un potere al quale non puoi resistere, e ben presto vieni sottratto al mondo dei vivi.
La tua missione si conclude tragicamente.

243

Ti volti e ti metti a correre attraverso la pianura, trascinandoti dietro Urik. “Dov’è?” chiedi disperatamente.
“Laggiù... sotto nostri piedi. Io sento, ma non vedo”.
La Biscia dei Crateri scivola verso di te, e Wamu ingaggia una lotta furiosa con il mostro che tenta di avvolgerlo nelle sue spire.

Se vuoi tentare di aiutare Wamu, vai al **262**.
Altrimenti, vai all’**85**.

244

È risaputo presso i Maghi più esperti che gli Spiriti della Terra sono notoriamente stupidi e lenti ad agire. Prima che tu riesca a scoprire che tipo di aiuto ti è stato mandato, gli Shaddaki ti hanno fatto a pezzi.
La tua missione e la tua vita finiscono qui.

245

Cautamente sali le scale, stando attento a non scivolare sui gradini bagnati. Mentre ti avvicini alla superficie, riesci a intravedere la desolata pianura di Taklakot illuminata dalla luna piena: è tutta bucherellata da profondi cunicoli che, al passaggio del vento, sospirano e si lamentano come anime in pena. “Da quanto tempo c’è la luna piena?” chiedi a Urik.
“Io non so” risponde stringendosi nelle spalle. Riprendi il cammino nella valle illuminata dalla luna, facendo ben attenzione a evitare le numerose spaccature e i fori nel terreno. “Sento il Cancello dell’Ombra” esclama Urik ad un tratto. “È sotto terra!”
In quel momento udite un urlo disumano e vi appare una visione raccapricciante: da uno dei cunicoli nel terreno emerge lo scheletro bianco di un lungo serpente. “Biscia dei Crateri” sussurra Veltas con voce tremante.

Se vuoi rimanere e combattere contro la Biscia dei Crateri, vai al **273**.
Altrimenti, vai al **243**.

246

Scopri un passaggio all’estremità del salone, che si apre su uno stretto vicolo. Intanto senti dei violenti colpi alla porta: sono i miserabili che stanno tentando di abbatterla.

Se vuoi fermarti a combattere, vai al **260**.
Se vuoi entrare nel vicolo, vai all’**84**.

247 *(fig. 15)*

Il Magdi si accascia al suolo privo di vita, ma gli Shaddaki non se ne vanno. Hanno tutti un'espressione minacciosa: sentono di avere la vittoria in pugno. Il loro gigantesco capitano fa un passo avanti, dicendo: "Arrenditi, Oberon. Non puoi sperare di vincere". A questo punto, il Ciaksu emette un lungo grido penetrante, quasi un'accorata richiesta di aiuto. Il capitano ride sprezzante, ma la sua espressione presuntuosa e soddisfatta si trasforma ben presto in una smorfia di terrore alla vista di due enormi Ciaksu che sbucano improvvisamente dal sottobosco, ruggendo furiosamente, alla ricerca del loro cucciolo scomparso. Il più grande dei due, la madre del piccolo Ciaksu che hai difeso, afferra l'ufficiale per il collo e con una stretta mortale lo solleva dal suolo: gli occhi gli schizzano dalle orbite, diventa paonazzo in volto ed è già morto asfissiato prima che l'animale lo scaraventi a terra, spezzandogli le ossa. Con un ululato trionfante i Ciaksu si avventano sugli Shaddaki in fuga; quelli che sono troppo lenti vengono calpestati senza pietà. È una vera carneficina. Quando cade anche l'ultimo Shaddako i Ciaksu si girano verso di te con un profondo inchino; poi la madre si stringe a sé il piccolo. Sebbene non parlino, senti nella tua mente l'eco della loro gratitudine. Ti regalano un piccolo flauto di legno: nel caso ti trovassi in pericolo non devi far altro che suonarlo ed essi accorreranno in tuo aiuto. Accetti con gratitudine il Flauto dei Ciaksu e te lo metti in tasca (Ricordati di segnare questo Oggetto Speciale sul Registro di Guerra) Poi i Ciaksu se ne vanno, calpestando gli arbusti come fossero esili fili d'erba.

"Grande è il potere della gentilezza" recita Urik con aria solenne, citando dal Libro della Saggezza Shanti.

"Spesso l'aiuto arriva quando meno te lo aspetti" replichi, non volendo essere da meno. Urik ridacchia.

(fig. 15) Due enormi Ciaksu sbucano improvvisamente dal sottobosco…

Vai al **249**.

248

Stai percorrendo il corridoio da alcuni minuti, quando ti accorgi che Veltas non c'è più.

Se vuoi tornare indietro a cercarlo, vai al **161**.
Se vuoi cercarlo nella sala del trono, vai al **300**.
Se vuoi continuare senza di lui, vai al **127**.

249

Al tramonto il cielo diventa come un immenso fiore purpureo, mentre il frinire delle cicale riempie l'aria; decidete di fermarvi a riposare. Urik raccoglie manciate di bacche e ti offre uno strano cibo, un tubero blu che cresce sotto terra. Cautamente ne mangi un pezzetto e sorridi sorpreso, perché ha un forte sapore di carne affumicata ed è delizioso. "Si chiama Lianor'', dice Urik. "Cresce dappertutto, ma difficile trovarlo. Dono segreto della Terra. Urik vede posti segreti sotto terra. Buono?" Annuisci e mangi avidamente tutti quei tuberi squisiti. Il Lianor è ricco di virtù nutritive e recuperi un punto di Resistenza. Ti riposi sotto un albero di Toa, mentre Urik fa la guardia, e dopo un po' scivoli in un sonno profondo.

Vai al **194**.

250

Facendovi largo tra cespugli e arbusti arrivate ad un ingresso nascosto. Seguendo Sado, entri in una galleria illuminata da torce. “Questo tunnel conduce direttamente al nostro quartier generale segreto, sotto la città di Karnil” dice.
Il percorso si snoda tortuoso per molti chilometri; poi la galleria sfocia in un’ampia caverna. Tu e Urik ricevete da mangiare e da bere; mentre mangiate, Sado vi parla del suo esercito, la Lega per la Libertà, una banda ribelle che si oppone al dominio degli Shaddaki.
“Karnil è stata l’ultima città a cadere nelle mani di Shazarak” spiega Sado. “Lo spirito di rivolta non è mai stato completamente soffocato e così noi continuiamo a combattere come possiamo, cercando di colpire i soldati del re negromante tutte le volte che ci si presenta l’occasione. Noi attacchiamo principalmente nelle paludi perchè così speriamo di evitare la vendetta di Kiro, il Maestro di Guerra, contro il nostro popolo, facendogli credere che stiamo fuori dalla città. Gli Shaddaki sprecano un sacco di energie perlustrando la palude per stanarci, e così la loro attenzione è distolta dalla città. È solo il timore che i cittadini di Karnil possano subire le conseguenze delle nostre azioni che ci trattiene dall’insorgere all’interno delle mura. E poi” aggiunge, stringendosi nelle spalle, “le nostre forze sono inferiori a quelle degli Shaddaki, che hanno una grossa guarnigione. Ma ora dimmi qualcosa di te”.
Nel frattempo arriva un ometto che comincia a portar via i piatti e le coppe di vino vuote. Ti sfiora passando e, con tua sorpresa, tenta di borseggiarti. “Ehi, tu!” urla Sado, “cosa credi? Guardie, arrestatelo!”
Poi si gira e si scusa con te, spiegandoti che il grosso del suo esercito viene reclutato tra la feccia della città. Gli parli della tua missione e della terra che stai cercando. Gli occhi di Sado si spalancano dallo stupore. “Allora le leggende

sono vere?” esclama sbalordito. “Gli Shanti esistono ancora!”
Annuisci con un cenno del capo. “Se la mia missione dovesse arrivare a buon fine e riuscissi a recuperare la Pietra della Luna, tutta la potenza della loro saggezza e della loro magia si rivolgerebbe contro Shazarak” gli spieghi.
“La gente sarebbe felice se sapesse che uno Shanti è ritornato tra noi” dice Sado, “anche se capisco la necessità di mantenere il segreto. Comunque” continua, e gli occhi gli si illuminano mentre parla “devo chiederti un favore. Stanotte tenteremo di mettere in atto un piano molto audace contro il corrotto dominio degli Shaddaki.
Rimani con noi durante la battaglia, e aiutaci. Con un Mago Shanti tra le nostre file riusciremo di sicuro! Aiuta la Lega per la Libertà, Oberon, lotta con noi per liberare il popolo di Karnil!”
Cosi dicendo ti fissa intensamente, con una espressione di trepida attesa sul volto.

Se hai il Flauto dei Ciaksu, vai al **101**.
Se non ce l’hai, o non vuoi usarlo, vai al **53**.

251

Wamu ingaggia una lotta furibonda con la prima guardia, e sorprendentemente questa riesce a tenergli testa benché abbia un aspetto pallido e malaticcio. D’altronde è un soldato ben addestrato, e in più combatte con la forza straordinaria di un pazzo.
Vieni distratto dal combattimento di Wamu perchè la seconda guardia ti attacca.

Guardia Pazza: Combattività 20 Resistenza 25

Se vinci, vai al **134**.

252

Mentre cala la sera, Urik si ferma improvvisamente e ti fa cenno di ascoltare: un po' distante dal corso d'acqua senti il lamento di qualcuno che soffre.

Se vuoi scoprire l'origine del lamento, vai al **225**.
Se preferisci ignorarlo, vai al **249**.

253

Stringendo i denti con ferma determinazione, aumenti la forza del tuo attacco. Hai i nervi tesi allo spasimo per lo sforzo: stai concentrando tutta la tua forza vitale. La luce della Pietra Kazim si affievolisce sempre di più: la Strega sta cedendo.
"Ce l'ho quasi fatta!" sussurri con voce reca, chiamando in aiuto ogni fibra del tuo corpo.

Vai al **286**.

254

Passando attraverso l'arco entri nella strada principale. Immediatamente il Portiere comincia a suonare una

campana e poi, abbandonando il suo posto di guardia, si precipita giù per le scale come un forsennato per attaccarvi. Brandisce la spada con poca abilità, ma sembra dotato di una forza e di una ferocia non comuni.
Se decidi di combattere devi uccidere il Portiere.

Portiere: Combattività 10 Resistenza 28

Se vuoi evitare il combattimento, vai al **92**.
Se lo vinci, vai al **158**.

255

Con la velocità di un missile qualcosa ti passa sibilando sopra la spalla, conficcandosi nella gola della micidiale Biscia dei Crateri. È un boomerang, con i bordi taglienti come lame di rasoio: l'arma di Urik. La Biscia si contorce convulsamente scaraventando Veltas a terra, proprio vicino ai tuoi piedi. Prima di riprendersi l'arma, il piccolo Kundi aspetta pazientemente che la terribile agonia finisca; poi, con uno strappo violento, libera il boomerang e con un calcio scaraventa la carcassa senza vita nel foro da cui era emersa.

Vai all'**85**.

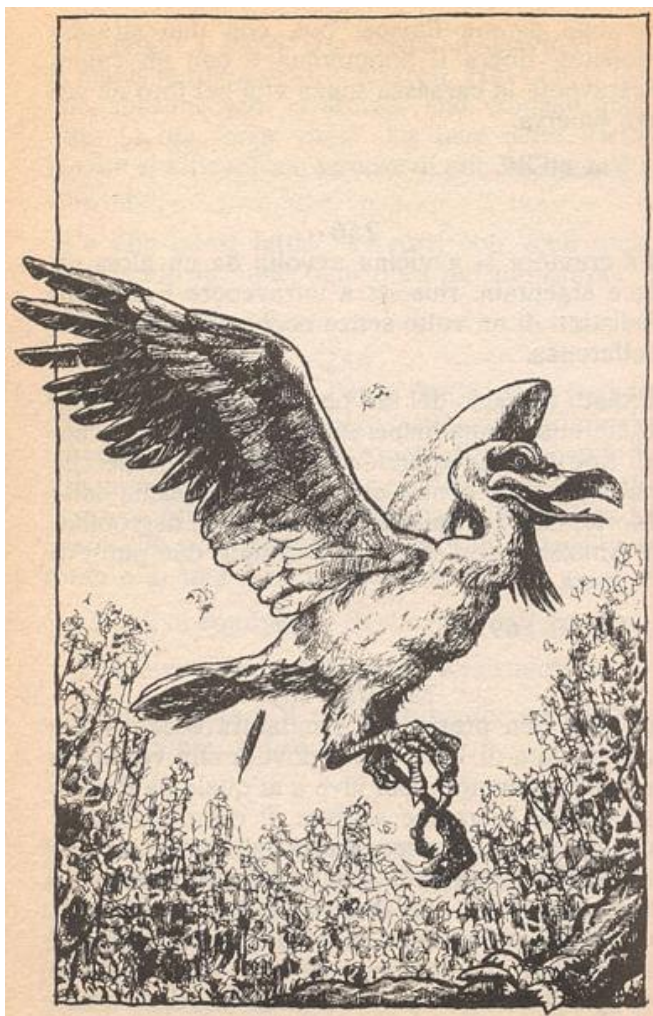
256

La creatura si avvicina avvolta da un alone di luce argentata: riuscite a intravedere i contorni indistinti di un volto senza occhi, sfigurato dalla sofferenza.
Proietti il raggio del tuo pensiero verso il Livello Materiale in una disperata richiesta di aiuto, ma gli Spiriti non rispondono al tuo appello perché nulla possono contro di lei: è un Fantasma della Morte, uno dei dannati evocati dal re negromante Shazarak. Lo sforzo ti è costato due punti di Volontà.

Vai al **169**.

257 *(fig. 16)*

Capisci ben presto che l’andatura eccentrica e dinoccolata di Urik non è dovuta alla vecchiaia ma all’ambiente in cui vive e al quale ha dovuto adeguarsi: le gambe arcuate, il ritmo oscillante del suo passo e la lunga coda gli consentono di trotterellare veloce e senza difficoltà anche sui rami più sottili. Tu invece avanzi barcollando, con la schiena piegata in un ridicolo tentativo di mantenerti in equilibrio, ed eviti accuratamente di guardare in giù perché l’altezza ti dà le vertigini.
Verso metà mattina, arrivati alla Muraglia di Azakawa, vi fermate a guardare dall’alto il Bacino di Azagad. Giù, in fondo, riuscite a distinguere gli aguzzi pinnacoli di roccia chiamati Denti di Drago che ricoprono il fondo del canyon. È di là che sei passato quando cercavi la foresta di Azanam e il popolo perduto dei Kundi; ed è là che il tuo amico e guida, il mercante Chan Li, ha incontrato una morte terribile,

divorato da un velenoso Quoku, l’anfibio volante che abita questa terra desolata. I tuoi pensieri sono interrotti dalla voce di Urik che ti richiama alla realtà. “Azagad ha tristi ricordi per Oberon?” chiede. Annuisci, senza pensare di chiedergli come sia riuscito a leggerti nel pensiero. “Non tempo per tristezza ora... tempo vola! Prendi!” E ti lancia una liana che ha tagliato dall’albero su cui si trova; l’afferri e la guardi perplesso. “Legati ben stretto” ti ordina. Fai come ti dice e, prima di riuscire a chiedergli qualcosa, vedi che estrae un flauto intagliato, lo avvicina alle labbra e comincia a suonare una strana melodia, del tutto diversa da quelle che hai sentito finora.
La musica dura alcuni minuti; poi Urik depone il flauto e si mette a guardare il cielo, in attesa. “E adesso?” chiedi, con una punta di cinismo nella voce.
“Guarda... vedi?” Molto lontano, all’orizzonte, vedi un puntino nel cielo. “Uccello Uslo... ama musica Kundi”. Avvicinandosi, la macchiolina scura si fa sempre più grande finché riesci a distinguere la sagoma sgraziata e sproporzionata di un Uslo. È una strana creatura: ha una testa grande su un piccolo corpo e sbatte le sue enormi ali in modo goffo e senza ritmo.
Mentre l’uccello si avvicina, Urik riprende il flauto e ricomincia a suonare. L’Uslo si poggia su un ramo lì vicino: allunga il collo e ruota la testa, con un’espressione estatica nei suoi grandi occhi spalancati e rotondi. Urik smette di suonare e prendendo l’altra estremità della liana la annoda in modo da trasformarla in un laccio; poi, con estrema precisione lo lancia al collo dell’Uslo. Soltanto adesso cominci a capire cosa intendesse Urik quando progettava di “fare molti chilometri in un giorno solo”.
Improvvisamente ti senti sollevare in aria dall’Uslo; con un grido di gioia Urik spicca un balzo, afferra le tue gambe e rimane penzolante così, mentre l’uccello vola sempre più in alto. “Cosa si fa adesso?” urli, oscillando paurosamente in

(fig. 16) …finché riesci a distinguere la sagoma sgraziata di un Uslo

aria, con il vecchio Kundi aggrappato alle gambe che ridacchia come un pazzo.
"Uccello Uslo vola a casa ora... torna agli Acquitrini di Gurlu. Uslo... volatile velocissimo. Porta noi lontano... divertente, vero?" L'uccello stride raucamente e Urik gli fa il verso, ridendo fragorosamente.
Nonostante il fastidio della liana che ti stringe sotto le ascelle e le vertiginose altezze del tuo viaggio aereo, alla fine devi riconoscere che l'eccentrico e pericoloso piano di Urik vi ha risparmiato chilometri di cammino e forse giorni e giorni di pericoloso viaggio.
La terra corre veloce sotto di voi, e verso il tardo pomeriggio il paesaggio è già mutato compieta- mente: vi trovate di fronte alle distese sterili degli Acquitrini di Gurlu, dove l'Uslo ha il suo nido.
L'uccello comincia ad abbassarsi e le sue ali sbattono ad un ritmo sempre più irregolare, mentre cerca di controllare la velocità. Ti stai chiedendo come farete ad atterrare sani e salvi, quando Urik, indicando qualcosa davanti a voi, urla: "Grosso guaio. Cacciatori". Scorgi infatti un gruppo di uomini armati di balestre e, con orrore, vedi che sono guerrieri Shaddaki, gli schiavi del re negromante Shazarak. È chiaro che vi hanno visti, poiché corrono avanti e indietro, urlando e caricando freneticamente le armi. Siete ormai a quasi cento metri da terra.

Se vuoi slegarti dalla liana e arrischiare la caduta, vai al **78**.
Se vuoi attaccare la pattuglia di cacciatori con l'Asta, vai al **188**.
Se hai il potere del Sortilegio e preferisci creare intorno a te uno Scudo magico, vai al **278**.

258

Prima di poter usare l’Asta devi neutralizzare lo Scudo del Sortilegio. Poi, prendendo accuratamente la mira, scocchi un lampo contro il Pesce Occhio: in un attimo una coltre di fiamme ricopre l’acqua del lago e il corpo carbonizzato del mostro viene scaraventato in aria, in cima ad una enorme colonna d’acqua. Una pioggia di piccole gocce incandescenti di acqua e fuoco ricade sul lago che ribolle. L’impiego dell’Asta ti costa due punti di Volontà.
“È ora di andare?” chiede Urik.

Se vuoi allontanarti a nuoto, vai al **74**.
Se preferisci ricreare lo Scudo del Sortilegio, vai al **263**.

259

Alla vista dell’Asta, e considerando i danni che ha provocato al loro compagno, i miserabili si alzano in preda al terrore e si mettono a correre verso la porta.

Se vuoi fermare la loro fuga attaccandoli, vai al **176**.
Se preferisci risparmiare l’energia dell’Asta e lasciarli andare, vai al **77**.

260

La porta viene abbattuta: sono molti quelli che cadono a terra stecchiti prima di riuscire a raggiungerti, ma sono

troppi anche per la tua Asta. Vieni preso e tenuto prigioniero per molti giorni in una stanza buia, prima di essere ucciso dai miserabili della Città Proibita.
La tua missione è fallita.

261

“Fuoco!” urli nel linguaggio degli Spiriti del livello Materiale. Improvvisamente il lago si trasforma in una gigantesca palla di fuoco che avvolge sia te che Urik in una trappola mortale.
La tua vita e la tua missione si concludono qui tragicamente.

262

Con l’Asta sollevata sopra la testa, aspetti il momento di colpire. Wamu si difende contro la Biscia dei Crateri con una serie poderosa di fendenti. L’attacco della bestia si fa più debole e tu ne approfitti per colpirla con la forza dell’Asta: un lampo di energia si scarica sul suo corpo che si irrigidisce prima di afflosciarsi, esanime, al suolo. Sdegnosamente, Wamu sferra un calcio alla carcassa e la creatura sparisce attraverso uno dei tanti fori disseminati sulla landa desolata.

Vai all’**85**.

263

Cominci a ricreare lo Scudo, ma improvvisamente capisci il perché del fermento che serpeggia tra le file degli Shaddaki. Ormai è troppo tardi: una freccia, scoccata da un soldato che strisciando ti ha raggiunto alle spalle, ti si conficca nella schiena. Con un grido di dolore cadi, a faccia in giù, nelle acque del lago.
La tua missione si conclude qui.

264

Punti la Verga contro il Krimmer, e il raggio di luce gialla trafigge il suo corpo. Osservi la luce mentre viene lentamente assorbita dall'oscurità della creatura: la Verga Nera intanto comincia a riscaldarsi.

Se vuoi interrompere l'attacco, vai al **229**.
Altrimenti, vai al **193**.

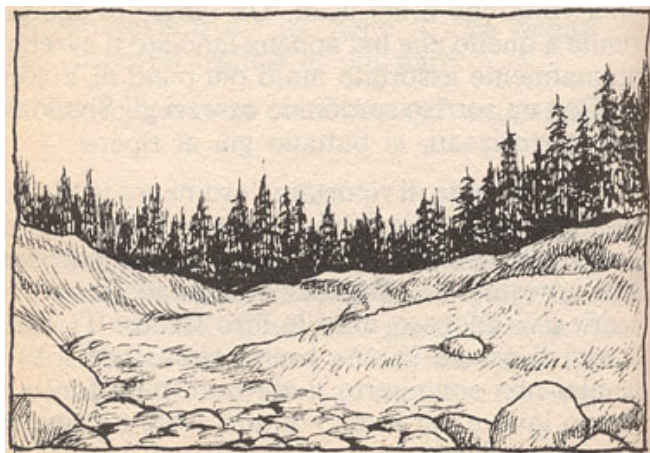
265

Le grida dei tuoi compagni ti mettono in guardia: il Fantasma della Morte è ritornato! Ignorando gli sforzi che gli altri fanno per fermarlo, egli avanza a tutta velocità verso di te.

Se hai il potere dell'Evocazione e vuoi usarlo, vai all'**80**.
Se non hai questo potere o non vuoi usarlo, vai al **171**.

266

Grazie al potere del Sortilegio sei in grado di liberare la mente del gigante dal controllo esercitato su di lui dallo Shaddako. Impiegando un punto di Volontà estingui la luce del gioiello che porta appeso al collo. È una Gemma della Mente: con il dissolversi del suo potere il gigante riprende coscienza di sé e, voltandosi, assesta al guardiano un colpo mortale. Tu, a tua volta, usi l'Asta per tranciare l'anello di metallo al quale sono agganciate le catene che legano gli altri schiavi: con grida di entusiasmo si allontanano correndo. Se vuoi prendere la Gemma della Mente dal corpo del guardiano degli schiavi, segnala come Oggetto Speciale sul Registro di
Guerra. La puoi mettere nello Zaino, oppure la puoi appendere al collo. Il gigante ti ringrazia prima di tornare alla battaglia e tu lo segui a poca distanza.

Vai al **276**.

267

Ti arrampichi lungo il ripido passaggio in salita. Dopo un’ora Urik comincia ad annusare l’aria. “Cancello dell’Ombra molto vicino” annuncia. Affretti il passo per accordarlo al battito sempre più frequente del tuo cuore. Finalmente il passaggio sfocia in una piccola caverna circolare: ci sono delle uscite verso nord, est e ovest.

Se vuoi prendere il passaggio a nord, vai al **23**.
Se vuoi prendere il passaggio ad ovest, vai al **37**.
Se vuoi prendere il passaggio ad est vai al **46**.
Se hai il potere della Profezia e vuoi usarlo, vai al **64**.

268

Decidi di conservare il tuo punteggio di Volontà, nel caso ti dovesse servire in futuro per affrontare pericoli maggiori. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai scelto va da 0 a 6, vai al **44**.
Se il numero che hai scelto è 7 o più, vai al **118**.

269

Riesci a scorgere il contorno indistinto di un volto tormentato e senza occhi: la creatura avvolta da un alone di luce argentata è un Fantasma della Morte, uno spirito

dannato liberato da Shazarak, e costretto a vagare senza meta nel mondo dei vivi.
Tenti di creare l'immagine illusoria di un guerriero pronto all'attacco, ma non riesci ad ingannarlo: il Fantasma della Morte passa attraverso l'immagine, disperdendola. L'impiego di questo potere ti costa due punti di Volontà.

Vai al **169**.

270

Veltas spalanca una porta e scivolate all'interno. Ansimando, Urik si sbatte la porta alle spalle: nel giro di pochi minuti avete l'impressione che tutti i cortigiani pazzi del re siano là a martellare la porta a pugni. Perlustri la stanza sgomento, perchè ti accorgi che non ci sono altre uscite. Wamu, intanto, sta tentando di sostenere la porta contro l'assalto della folla ringhiante, ma nemmeno la sua enorme forza riuscirà a mantenerla chiusa per molto.
"Ci deve essere un'altra via d'uscita" dice Veltas con calma, come se ci fosse tutto il tempo di questo mondo. Comincia a far scorrere le mani lungo le pareti della piccola stanza, battendo con le nocche contro la pietra liscia. Ad un tratto sente un suono sordo. "Qui!" esclama.
Un pannello di legno si stacca dal muro, scoprendo la serratura di una porta nascosta. È chiusa a chiave, ma Veltas tira fuori un borsello pieno di coltellini e di filo metallico e sceglie un pezzo di filo di rame con il quale farà saltare la serratura. "Fai presto!" lo incita Wamu. "Questa porta non può resistere a lungo!"
Con grande abilità Veltas apre la porticina segreta, che rivela un passaggio in discesa. Vi lanciate di corsa

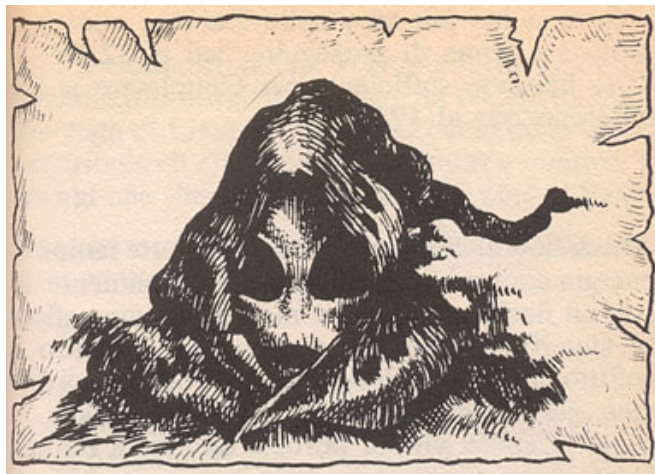
nell’oscurità, sapendo ben poco di quello che troverete più avanti.

Vai al **168**.

271

Hai appena ucciso il Magdi che già il secondo mastino ti si avventa contro. Senza esitare, ti volti e cominci a correre, con il Magdi che ti insegue alle calcagna.

Vai al **185**.

272

“Laggiù!” esclama Urik. Sotto la luce opalescente vedi una grande macchia d’ombra. “Dove?” chiedi. “Io vedo soltanto...” Interrompi bruscamente la frase a metà, mentre in lontananza un’enorme ombra sta prendendo forma: è un Krimmer, che Shazarak ha messo a guardia del Cancello dell’Ombra per ostacolare il tuo tentativo di entrare nel Mondo degli Astri. Questi servitori del male si nutrono dell’energia dell’animo umano, prosciugandone l’essenza così come i vampiri succhiano il sangue della vita.
Acquattata nell’ombra del Krimmer vedi Tanith, tormentata prigioniera di Shazarak e vittima del Krimmer.

Se vuoi scoccare un lampo con l’Asta contro il Krimmer, vai al **113**.
Se hai il potere del Sortilegio e vuoi usarlo, vai al **122**.
Se hai il Sortilegio e la Gemma della Mente e vuoi usarli entrambi contro il Krimmer, vai al **143**.
Se hai la Verga Nera e vuoi usarla, vai al **229**.

273

La Biscia dei Crateri serpeggia strisciando verso di te: avanzando tra le rocce e la polvere della valle, le sue ossa opache producono un suono di nacchere. Sollevi la tua Asta e ti prepari al combattimento.

Biscia dei Crateri: Combattività 18 Resistenza 22

Se vinci il combattimento in 3 scontri o meno, vai all’**85**.
Se la lotta dura per 4 o più scontri, vai al **182**.

274

Prendi attentamente la mira e liberi l'energia dell'Asta contro il Pesce Occhio. Una coltre di fuoco ricopre le acque del lago e il corpo carbonizzato del mostro viene scaraventato in aria, in cima ad una enorme colonna d'acqua Una pioggia di piccole gocce incandescenti di acqua e fuoco ricade sul lago che ribolle. Le urla lontane degli Shaddaki ti avvertono che hanno visto la fiammata e adesso conoscono la vostra posizione. L'impiego dell'Asta ti costa due punti di Volontà.

Se vuoi approfittare di questa occasione per svignartela a nuoto, vai al **74**.
Se preferisci aspettare e combattere contro gli Shaddaki, vai al **180**.

275 *(fig. 17)*

Il giorno seguente, tu, Urik e i soldati della Lega per la Libertà siete nascosti tra l'erba alta al limitare della palude. In distanza si erge la città di Karnil, che sovrasta i fiumi Suni e Belzar. Lungo la Grande Strada di Suni che conduce fuori dalla città in direzione est, vedi una lunga colonna di uomini, donne e bambini: sono schiavi degli Shaddaki. Alcuni guerrieri li sorvegliano andando avanti e indietro, e brandendo minacciosamente delle fruste di cuoio. Improvvisamente viene suonata la carica e una marea di uomini si riversa dai cespugli e avanza verso la colonna di schiavi.
Le guardie Shaddaki cercano di schierarsi in posizione di difesa, ma la rapidità dell'imboscata li ha colti di sorpresa e

(fig. 17) Viene dato il segnale e gli uomini mascherati si lanciano contro la colonna di schiavi.

non hanno il tempo di spiegare le loro forze in maniera efficace. “Dobbiamo andare?” chiedi a Urik. Con un ghigno feroce e un urlo rabbioso il tuo amico esce dal cespuglio, e con la sua andatura dinoccolata si butta nella mischia con tutta la velocità concessagli dalle sue vecchie ossa. Lo segui di corsa.

Vai al **144**.

276

Ormai la battaglia è quasi vinta Riuscendo ad evitare l’uccisione degli schiavi, i soldati mascherati hanno la meglio sulle guardie Shaddaki. Mentre le ultime grida della battaglia si vanno spegnendo, i pochi guerrieri sopravvissuti tentano la fuga, ma vengono abbattuti senza pietà.
Uno degli assalitori mascherati ti si avvicina. “Straniero” dice, “il nostro capo, Sado dal Lungo Coltello, desidera parlarti”. Segui il soldato e giungi dinanzi a Sado: si è tolto il velo, scoprendo una faccia scarna e sofferente sulla quale risaltano due occhi di un blu penetrante. “Ti sono molto grato” dice Sado, inchinandosi gentilmente. “Il tuo tempestivo intervento è stato determinante. Noi adesso ci ritiriamo; l’attacco non sarà passato inosservato, perciò dobbiamo spostarci rapidamente per evitare la vendetta degli Shaddaki di Karnil. Perchè non ti unisci a noi?”
Dopo esservi consultati con un’occhiata, tu e Urik decidete di seguire Sado e il suo piccolo esercito di un centinaio di uomini.

Vai al **250**.

277

La brusca caduta di Wamu ti trascina in avanti, e contemporaneamente la Fune sfugge di mano a Veltas e Urik.
Sei ancora legato alla Fune, ma indebolito dalle difficoltà della tua avventura non hai più la forza di reggere il peso di Wamu e precipiti anche tu nelle acque impetuose. La corrente e l'acqua fetida hanno ragione dei tuoi ultimi sforzi.
La tua vita e la tua missione finiscono qui.

278

Con la forza della mente crei attorno a te uno Scudo scintillante che però proteggerà te soltanto. Ti costa due punti di Volontà.

Se vuoi usare altri punti di Volontà per ingrandire lo Scudo in modo da proteggere anche Urik, vai al **160**.
Se vuoi che anche l'Uslo sia protetto dallo Scudo, ad un costo ancora maggiore di punti di Volontà, vai al **192**.
Se vuoi risparmiare i tuoi punti di Volontà, vai al **268**.

279

Attingi energia dalla Dimensione Astrale e la concentri sulla porta.

Se vuoi impiegare 2 punti di Volontà nel tentativo di aprire la porta, vai al **288**.
Se vuoi impiegare 3 punti di Volontà nello stesso tentativo, vai al **237**.
Se ne vuoi impiegare 4, vai al **215**.

280

Con uno sforzo tremendo sostieni questo duello mentale per più di un’ora, ma alla fine soccombi al potere della Pietra e sprofondi nell’oscuro baratro della follia. La Pietra Kazim distrugge il tuo coraggio e la tua volontà di vivere, e alla fine ogni più piccola parte ancora cosciente del tuo essere si lascia andare e il tuo cuore si dimentica di battere.
La tua missione si conclude qui.

281

Concentri la tua mente sugli avvenimenti del prossimo futuro, impiegando un punto di Volontà: se non accetterai l’offerta del re, ti farà uccidere. La tua visione finisce qui.

Vai al **108**.

282

L’Oggetto Speciale che hai in mano è una Gemma della Mente. Questo gioiello magico tiene in suo potere la mente del gigante. Con un piccolo sforzo della tua volontà spegni la luce della Gemma: recuperando il controllo della sua mente, il gigante riprende possesso delle proprie facoltà. “Ti ringrazio” esclama con voce roca. Se vuoi tenere la Gemma della Mente, puoi appendertela al collo.
Sollevi l’Asta, e impiegando un punto di Volontà, la usi per tranciare l’anello al quale sono agganciate le catene che ammanettano gli schiavi: con un’esclamazione di giubilo quei poveretti fuggono in massa dal luogo della battaglia.

Vai al **276**.

283

Corri via, e ti butti al coperto nel fitto sottobosco. Ma ecco che con un gemito cadi a faccia in giù nella melma della palude, con una freccia conficcata nella spalla. Perdi tre punti di Resistenza. Tenti di rimetterti in piedi ma Urik ti consiglia di rimanere dove sei: dalle urla e dai movimenti degli Shaddaki capisci che sono molto vicini.

Se vuoi rialzarti e continuare la fuga, vai al **98**.
Se vuoi seguire il consiglio di Urik, vai al **151**.

284

Scendete le scale con l'aria più dignitosa possibile. La danza continua come se il vostro arrivo fosse la cosa più naturale di questo mondo. Il vecchio si alza e vi saluta con un gesto regale.
"Benvenuti amici. Benvenuti!" esclama. "Siete arrivati proprio in tempo: il banchetto sta per iniziare. Volete dirmi come vi chiamate?" I suoi occhi da pazzo, cerchiati di rosso, brillano di una luce sinistra.

Se vuoi continuare a recitare questa parte, vai al **76**.
Se vuoi svignartela, vai al **296**.

285

Una forte raffica di vento si leva verso il fuoco ma la fiamma non vacilla: improvvisamente ti accorgi che il muro di fuoco è un'illusione ottica. L'impiego di questo potere ti costa due punti di Volontà.

Vai al **240**.

286

La fronte ti si ricopre di goccioline di sudore e tremi tutto per lo sforzo: ti senti girare la testa e stai per svenire.

“Adesso!” gridi a Sado. “Dai l’ordine ai tuoi uomini... Subito!” ripeti a denti stretti.
Immediatamente Sado impartisce l’ordine e la sua piccola armata parte all’attacco con delle urla da far agghiacciare il sangue. La luce si spegne bruscamente e gli Shaddaki vacillano sgomenti.

Se il tuo punteggio di Volontà è di 12 o più, vai al **48**.
Se il tuo punteggio di Volontà è di 11 o meno, vai al **189**.

287

“Mi dispiace, Sado, ma devo rifiutare. La mia missione me lo impone”.
Un’espressione di rabbia attraversa per un attimo la sua faccia, ma poi: “Molto bene” risponde con voce cupa. “Allora farò in modo che tu esca sano e salvo dalla città, per aiutarti nella tua missione”.
Una piccola scorta di soldati travestiti vi guida attraverso le strade della città. D’un tratto, ti accorgi che state raggiungendo la fortezza di pietra degli Shaddaki: sei stato ingannato da Sado, che ha messo in atto lo stesso il suo piano. Un’enorme folla di cittadini, armati di bastoni e pietre, sta assalendo la fortezza: vi trovate intrappolati tra la folla inferocita e gli Shaddaki che escono dalla fortezza al contrattacco. Ti volti per affrontarli e senti Urik imprecare.

Se hai il Flauto dei Ciaksu e vuoi usarlo, vai al **3**.
Se hai il potere dell’Incantesimo e vuoi usarlo, vai al **203**.
Se hai il Controllo sulla Materia e vuoi usarlo, vai al **21**.
Se vuoi sferrare un attacco a distanza contro gli Shaddaki, vai al **303**.

288

Proietti il raggio della tua mente contro la porta La roccia trema e un crepitìo di energia la percorre, ma inutilmente: la porta è sostenuta da una forza molto superiore alla tua.

Se hai il potere della Psicomanzia e vuoi usarlo, vai al **224**.
Se non ce l’hai, o non vuoi usarlo, vai al **242**.

289

Atterrite dal pericolo e dalla maga, le schiere degli Shaddaki si disuniscono in preda alla paura è alla confusione. Sado dal Lungo Coltello incita all’attacco, e il suo esercito di coraggiosi avanza verso la fortezza con un grido di vittoria. L’impiego dell’Incantesimo ti costa due punti di Volontà.

Vai al **48**.

290

Ti concentri intensamente e rivolgi il tuo pensiero verso il Livello Materiale. Ti appaiono davanti degli umanoidi, che rappresentano i quattro Elementi della Terra, dell’Aria, del Fuoco e
dell’Acqua: devi scegliere quello da cui vuoi essere aiutato.

Se scegli l’Aria, vai al **47**.
Se scegli il Fuoco, vai al **36**.

Se scegli la Terra, vai al **58**.
Se scegli l’Acqua, vai al **69**.

291

È l’alba: stai tremando per la febbre e perdi due punti di Resistenza.
Svegli i tuoi compagni e, senza indugiare oltre, iniziate il vostro viaggio con il cuore ancora in tumulto. I tuoi piedi, pesanti come il piombo, ti trascinano a fatica lungo le distese di polvere, e la tetra monotonia del paesaggio ti provoca un senso di scoraggiamento. I tuoi amici ti guardano preoccupati, e quando inciampi e cadi esausto ti aiutano a rialzarti: questo ti conforta un po’.
Improvvisamente, Veltas lancia un grido allarmato: ti volti e ti si mozza il fiato dalla paura Ci sono tre Fantasmi della Morte che scivolano verso di te, le braccia tese in un saluto funesto, come se fossi già uno di loro. Senti le loro voci malvagie che bisbigliano insidiose nella tua mente: “Non proseguire. Ti aspetta solo la morte” ripetono con voce monotona

Se hai il potere dell’Evocazione e vuoi usarlo, vai al **145**.
Se preferisci continuare, vai al **154**.

292

Attiri il potere della Dimensione Astrale sulla Gemma, che comincia a risplendere. Tuttavia,

mentre cerchi di imporre la tua volontà agli Shaddaki, ti rendi conto che il potere della Gemma può funzionare soltanto su una mente per volta. Hai impiegato un punto di Volontà in questo tentativo.

Se vuoi tentare di controllare la mente di chi sta usando la Pietra Kazim, vai al **174**.
Se hai il potere dell'Incantesimo e vuoi usarlo contro gli Shaddaki, vai al **146**.
Se vuoi sfidare il potere della Pietra Kazim con l'Asta, vai al **234**.

293

Raggiungi il Livello Materiale e chiedi l'aiuto degli Spiriti. I rappresentanti dei quattro Elementi ti compaiono davanti e devi scegliere quello da cui vuoi essere aiutato.

Se vuoi che ti aiuti l'Elemento dell'Aria, vai al **285**.
Se vuoi che ti aiuti l'Elemento della Terra, vai al **187**.
Se vuoi essere aiutato dall'Elemento dell'Acqua, vai al **240**.
Se vuoi essere aiutato dall'Elemento del Fuoco, vai al **43**.

294

Con il cuore che ti batte forte attraversi di corsa il ponte, e senti che è percorso da un lieve tremito. "Sta cedendo!" urli a Wamu.

Guardingo egli inizia l'attraversamento, ma quando arriva a metà il ponte comincia a sgretolarsi e Wamu scompare nel vuoto. Torni
indietro verso il ponte e guardi giù; vedi affiorare le braccia di Wamu che annaspa lottando coraggiosamente contro la corrente, poi più nulla. Il ponte continua a crollare ma, incurante del pericolo, te ne stai là a fissare l'acqua torbida, con gli occhi pieni di lacrime.
"Oberon!" grida Urik. "Vieni via... il ponte!" Senza badare a nulla ti allontani lentamente dal ponte pericolante; sei cosi confuso che non riesci nemmeno a parlare. Senza più voltarvi indietro vi incamminate in silenzio verso le porte della Città Proibita.

Vai al **124**.

295

Mentre la creatura si avvicina, tracci velocemente con la punta dell'Asta una stella a cinque punte sul terreno polveroso. L'essere luminoso è un Fantasma della Morte, uno spirito dannato evocato da Shazarak e condannato a vagare nel mondo dei vivi. Quando cominci ad intonare le formule magiche dell'Evocazione, la creatura esita, poi si ferma ed è come se restasse sospesa a mezz'aria. L'impiego di questo potere ti costa tre punti di Volontà.

Vai al **72**.

296

La pantomima viene bruscamente interrotta dal rumore dei vostri passi di corsa e dalle urla del re che vi fissa furioso. “Fermateli!” grida.
Le guardie pazze del re vi vengono addosso,
seguite da un gran numero di cortigiani farneticanti.

Vai al **251**.

297

Inspiri profondamente e ti immergi; Urik ti segue a ruota. Impedito dall’Asta e dallo Zaino avanzi molto lentamente e ben presto ti senti scoppiare i polmoni, ma non puoi riemergere a prender fiato. Devi sbarazzarti dello Zaino per non affoggare. (Ricordati di cancellare questo oggetto e tutto il suo contenuto dal Registro di Guerra.)
Libero dall’ingombro dello Zaino raggiungi presto la sponda; riemergi, prendi fiato, ma mentre ti arrampichi a fatica sulla riva tentando di sfuggire alle fiamme ti ustioni leggermente le mani (perdi un punto di Resistenza).
Ferito ed esausto ti butti al riparo tra l’erba alta della palude. Urik arriva barcollando al tuo fianco, grondando acqua dagli abiti inzuppati. Ve ne state sdraiati per un po’ a prender fiato, quando improvvisamente un ululato terribile vi fa raggelare il sangue. Urik drizza le orecchie e poi, stancamente, si rimette in piedi. “Hanno cani da caccia” dice in fretta. “Uno... forse due terribili Magdi”. Poi, indicando un corso d’acqua che si snoda attraverso l’erba alta; “Noi adesso ci muoviamo, lenti e silenziosi. Stai vicino all’acqua. Nasconde tracce. Vieni”.

Vi allontanate strisciando, e avanzate a tentoni tra le canne lungo il canale con lo stomaco stretto in una morsa di paura.

Vai al **25**.

298 *(fig. 19)*

È un sonno agitato: in una densa foschia appare la figura spaventosa di Shazarak. “Non molli ancora!” sibila. “Vedo che i miei amici non sono riusciti a convincerti che stai commettendo un errore” continua in tono sprezzante. “Forse questo ti persuaderà”.
Ad un gesto della sua mano coperta di piaghe appare la visione di una giovane donna in lacrime, circondata da un mantello di oscurità: la riconosci, e un dolore sordo ti trafigge il petto. È Tanith, la piccola strega che ti ha aiutato a fuggire dalla prigione del porto di Suni e ha pagato con la vita questo suo gesto. Adesso, prigioniera di un’altra dimensione, la vedi piangere sola e impaurita. “Tanith!” chiami nel sonno.
Shazarak ride. “Non ti può sentire, Oberon, e nessuno può sentirla. Mi appartiene e posso tormentarla quando e come voglio, e tu sai che la mia immaginazione non conosce limiti, quanto a torture: in questo campo regno sovrano”. E il re negromante comincia a ridere di un’allegria malvagia, godendo della misera condizione di Tanith e della tua disperazione. “Stanimi lontano Oberon, altrimenti sarà la sua fine”. Ti risvegli bruscamente con la risata sprezzante di Shazarak ancora nelle orecchie. Durante la notte hai perso un punto di Resistenza e un punto di Volontà.
Nella grigia luce dell’alba prosegui verso la Città Proibita, con a fianco i tuoi compagni che camminano in silenzio. Ben presto riuscite a intravedere, in distanza, i contorni della

(fig. 18) In una fitta foschia appare la figura spaventosa di Shazarak.

città: ancora qualche ora e vi troverete davanti alle sue porte. C'è una sola cosa da fare per alleviare la pena del tuo cuore: portare a termine la missione.

Vai al **52**.

299

Tiri fuori una di quelle enormi foglie e la apri, srotolandola. Prima di addormentarti, la immergi nel fiume e la posi sulle braci del fuoco che si sta spegnendo. Il fumo della foglia di Azawood dovrebbe, si spera, impedire al Fantasma della Morte di avvicinarsi. Ti rimangono ancora due foglie; segnalo sul Registro di Guerra.
L'odore pungente delle foglie di Azawood ti riempie le narici mentre cadi in un sonno profondo.

Vai al **66**.

300

Rientri nella sala del trono e vedi Veltas che razzola al buio cercando qualcosa. Si volta di scatto allarmato, e poi ti guarda con un'espressione colpevole.
“Ancora alla ricerca del tesoro?” chiedi.
Sorride nervosamente, stringendosi nelle spalle. “Pensavo ci potesse essere un'altra uscita” dice.
“Ladro è grande bugiardo” sentenzia Urik.

Vai al **38**.

301

Fate irruzione nella casa diroccata e Veltas chiude la porta sbattendola. La stanza è piena di ombre e di ragnatele. Quando i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità, vedi un mucchio di straccioni che rosicchiano un osso enorme. Ti guardano con occhi affamati, mentre il più grosso di loro si alza in piedi e ti assale con un urlo animalesco.

Miserabile: Combattività 14 Resistenza 20

Se vinci, vai al **259**.

302

Attraversi il passaggio buio e rientri nella sala del trono. Veltas è là che perquisisce la stanza ed esamina le pareti picchiettandole. Si volta con un'espressione allarmata e ti guarda con aria colpevole.
"Ancora alla ricerca del tesoro?" chiedi. Sorride nervosamente e si stringe nelle spalle.
"Pensavo ci potesse essere un'altra uscita", risponde.

Vai al **38**.

303

Mentre gli Shaddaki attaccano, uno di loro, un guerriero nerboruto e armato di lancia, si scaglia diritto contro di te con un urlo agghiacciante. Sollevi l'Asta e scocchi un lampo di energia.

Vai al **159**.

304

Ti giri verso Wamu dicendo: “Sorveglia questo ingresso. Io scendo”. Cautamente ti infili in un cunicolo e cominci a scendere. Arrivato a metà strada scivoli e cadi sul fondo, ferendoti leggermente ad una gamba, ma puoi ancora camminare. Perdi un punto di Resistenza.

Urik ti segue. Dopo una vita trascorsa sulle cime degli alberi, la discesa non presenta per lui nessuna difficoltà. Siete in una specie di labirinto di pietra a nido d'ape: la luce della luna piena penetra dai fori in superficie e il dedalo risplende in un chiarore traslucido.

Urik annusa l'aria e, indicando qualcosa, dice: “Seguimi”. Sempre più nervoso ti prepari a raggiungere la tua meta.

Vai al **272**.

305

L’Oggetto Speciale che hai in mano è una Gemma della Mente. Mentre la luce del gioiello pian piano si smorza, lo schiavo gigante comincia a scuotere la testa, poi ti guarda con uno sprazzo di intelligenza negli occhi: sta recuperando il controllo della sua mente.
“Ti ringrazio” dice inchinandosi.
Con un colpo possente Wamu trancia l’anello che blocca le catene degli schiavi, i quali urlando di gioia fuggono dal luogo della battaglia.
Se vuoi tenere la Gemma della Mente puoi appendertela al collo, oppure metterla nello Zaino dove conterà come un Oggetto.

Vai al **276**.

306

Lasci la stanza del banchetto e ti avvìi lungo il passaggio per entrare ancora una volta nella sala del trono. Veltas è là che fruga nella stanza buia e, al tuo apparire, si volta con un’espressione allarmata. “Ah, sei tu!” esclama con aria colpevole e una risatina nervosa.
“Ancora alla ricerca del tesoro eh, ladro?” chiede Wamu con uno sguardo truce. Veltas si stringe nelle spalle impacciato, come per scusarsi.
“Pensavo ci potesse essere un’altra uscita”, risponde.

Vai al **38**.

307 *(fig. 19)*

Con la punta dell’Asta proietti una debole luce che illumina l’interno della prigione. Vi trovate in una grande sala dal soffitto basso, piena di macerie. Urik e Veltas, accoccolati in un angolo, se ne stanno zitti: a che servirebbe parlare adesso? L’impiego dell’Asta ti costa un punto di Volontà.
Maledici la tua cattiva sorte. Solo qualche maga potrebbe liberarvi da questa prigione, ma ti senti troppo debole; e poi devi ancora raggiungere la Valle della Morte, che sicuramente ti riserverà altri pericoli. Vieni bruscamente distolto da queste tristi elucubrazioni da urla e rumori di lotta, provenienti dall’alto. Improvvisamente la porta si spalanca e compare Wamu con la spada in mano, che vi guarda con un largo sorriso. “Tu, vivo!?” gridi incredulo.
“La corrente mi ha trascinato via” spiega Wamu, “vi ho cercato dappertutto e, fortunatamente per voi, ero nelle vicinanze quando tutti quegli straccioni vi hanno preso. Ho visto che vi portavano in questa cripta. Aspettate, ora”. Con mossa rapida si volta e colpisce violentemente un paio di miserabili che tentano di trascinarlo via dalla porta. Schiaccia i suoi assalitori come moscerini e poi si gira nuovamente verso di voi: “Venite, dobbiamo fare in fretta”.
Vi tira su uno alla volta, fermandosi un momento per sferrare un calcio a due miserabili che bloccano l’uscita dalla cripta. “Da questa parte” dice, indicando uno stretto passaggio che conduce in alto. “Sembra che a questi simpaticoni non piaccia passare di qua. Non ci seguiranno, credo”.
Attraversate il passaggio correndo più in fretta possibile, con Wamu che vi copre le spalle e arrivate ad una porta massiccia che Urik spalanca facendovi entrare.

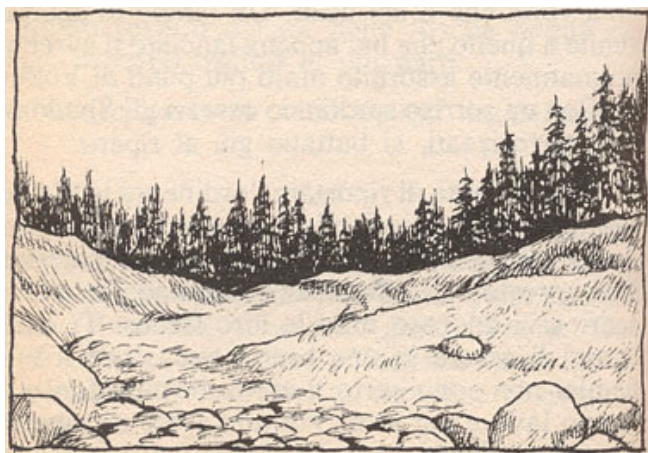
Vai al **26**.

(fig. 19) Wamu colpisce violentemente un paio di straccioni.

308

Mentre l'ultimo selvaggio crolla a terra, senti il ruggito rabbioso di una folla che si è radunata all'esterno. Disperatamente ti guardi intorno cercando di trovare un'altra uscita.

Vai al **246**.

309

Chiami l'Elemento della Terra nella strana lingua del Livello Materiale. Il fuoco che ti circonda brucia più intensamente, provocandoti lievi ustioni sulla faccia e sulle mani: perdi due punti di Resistenza. Ad un tratto, profilandosi come un'ombra gigantesca, la sagoma enorme di uno Spirito della Terra avanza velocissima verso di te.

Passando indenne tra le fiamme, vi raggiunge e con le sue grandi mani nodose vi avvolge in un abbraccio protettivo. Puoi sentire l’odore umido della terra appena rimossa mentre vi stringe a sé. “Dove vado?” chiede impassibile.
Gli Spiriti della Terra sono famosi per la loro stupidità, ma quando gli indichi la sponda, comincia ad avanzare a lunghi passi risoluti. Riparandovi dalle fiamme con il suo corpo massiccio, vi depone sani e salvi tra l’erba alta della palude. Poi, senza dire una parola, si allontana e sparisce assorbito lentamente dal terreno.
Un corso d’acqua poco profondo si snoda attraverso l’erba della palude. Improvvisamente un baccano infernale lacera l’aria, è un ululato che ti raggela il sangue. Gli Shaddaki hanno cani da caccia, i feroci mastini Magdi.

Vai al **25**.

310 *(fig. 20)*

Pur non avendo un’anima, il Krimmer emette un grido di gioia trionfale e si dilata come un’enorme nuvola nera: adesso che possiede la Verga Nera è libero dalla schiavitù di Shazarak, libero di vagare per il mondo a suo piacimento.
Mentre il Krimmer si libra alto nell’aria simile ad un immenso pipistrello, il Cancello dell’Ombra ti compare davanti: un grande arco grigio, una finestra aperta su altri mondi percorsi da nebbie magiche e fugaci visioni da incubo. Tanith è in piedi davanti a te, al di là della soglia che oltrepassi senza un attimo di esitazione.

(fig. 20) Mentre il Krimmer si libra nell'aria vedi il Tanith davanti a te

Le tue prossime avventure nel Mondo degli Astri saranno raccontate nel terzo volume di Oberon:

II Cancello dell’Ombra

LA CITTÀ PROIBITA

2

oberon

Una matita, una gomma, e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Al di là di montagne selvagge e inaccessibili, di lande deserte e desolate, si cela la Città Proibita.
Dovrai attendere la luna piena per scoprire il Cancello dell'Ombra, l'unico accesso che ti consente di impadronirti della leggendaria Pietra della Luna.
Dovrai evitare gli agguati e le mille insidie che i seguaci del re negromante tenderanno sul tuo cammino.
Ad ogni passo metti in gioco la tua vita ed il successo della tua missione, ad ogni pagina ti attende una scelta che può rivelarsi fatale.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, giovane Oberon . . .

copertina illustrata da Paul Bonner

ISBN 88-7068 067-3

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu